BU AY 2 CD'Lİ

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

LEVEL

BU AY 2 CD'Lİ

11/199

www.level.com.tr KASIM 1998 ● ISSN 1301-2134 ● 850.000TL (KDV DAHİL)

Gerçek Hızı Hissedin!

NEED FOR SPEED 3

NHL99

Red Jack — TAM ÇÖZÜM

Get Medieval

Tiger Woods 99

People's General

Street Fighter Alpha

TA-Core Contincency

MULTIMEDIA : Raks New Media'dan English Discoveries, Flashcards, Bilden'den 3.Sınıf Matematik, Microsoft'dan Barney Eğitim Serisi

DONANIM : Creative Labs'den Sound Blaster Live



LEVEL

ISSN: 1301-2134

Genel Yayın Yönetmeni
Gökhun Sungurtekin

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Sinan Akkol

Yazı İşleri
M. Berker Güngör,
Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez,
Çağdaş Koçyiğit, Kadir Tuztaş, Sinan Almaç

Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

Grafik/Bilgisayar
Didem İncesağır

Yazı İşleri Tel: (212) 283-4244
Yazı İşleri Faks: (212) 283-4254
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Pazarlama Müdürü
Beste Özerdem

Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Satış Müdürü
Asu Bozyayla

Abone Servisi
Nur Geçili
Özlem Polat
Serap Ezgin

Dağıtım Servisi
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Ziya Bayman

Renk Ayrımı - Film Çıkış
Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323

Baskı
Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323

Dağıtım
BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
Peker Sokak, 26 Kat: 3
Levent - İstanbul 80620
Tel: (212) 283-4244
Faks: (212) 269-5021/ 281-3908

VOGEL ANKARA
Dilek Özgen Batumlu

Ankara Büro
Hafta Sokak, 125 G.O.P.
Ankara 06700
Tel: (312)) 447-2772
Faks: (312) 447-1569


VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti

Bir Ay Daha Böyle Geçti

Daha Ekim sayısının telaşı bitmeden Kasım için çalışmaya başladık, çünkü geçen ay (ve daha önceki ay) olduğu gibi geç çıkmak istemiyoruz. Bu nedenle, Kasım ayı için yapmayı planladığımız bütün yenilikler, bir sonraki aya sarktı. Bunların arasında 98'in en iyi oyunlarının konu edildiği bir yazı da var. Eğer bitmekte olan sene elimizden hangi oyunların geçtiğini, veya hangi oyunları kaçırdığınızı öğrenmek istiyorsanız, Aralık sayısını kaçırmayın.

Dreams'in ikinci CD'sini alan ama birincisini kaçırmış olan birçok kişiden, ilk CD'yi nasıl elde edeceklerini soran telefonlar aldık. Eğer siz de Eylül 98 sayısını kaçıranlardan biriyseniz, şunları yapmalısınız: Eğer İstanbul veya Ankara içinde oturuyorsanız, dergiyi ana bürolarımızdan temin edebilirsiniz. Adresler dergi künyesinde yazıyor. Eğer İstanbul veya Ankara dışındaysanız, CD İÇİ sayfasında belirttiğimiz banka hesabımıza veya posta çeki hesabımıza SİNAN AKKOL adına 950.000 lira yatırın. Posta çekinin veya banka dekontunun fotokopisini de bize fakslayın veya mektupla ulaştırın. Eylül sayısı bütün posta masrafları bize ait olmak üzere elinize ulaştırılacaktır.

Ekim ayı içinde, aynı parkurda yarıştığımız bir rakibimizin yarıştan çekildiğini üzüntüyle öğrendik. Evet, artık Gameshow yok. Bizim için bir rakipten öte, severek okuduğumuz bir dergi olan Gameshow, gerçekten de arkasında herhangi bir medya devi olmadan ve amatör ruhla, sırf başarı isteği ile nerelere gelinebileceğinin en güzel örneğini gösterdi. Her ne kadar arada sırada bize sataşmadan edemeseler de, gitmelerine üzüldük. Gameshow tayfasına yeni hayatlarınızda başarılar diliyoruz. Hala ÖYS'nin pençesinde kıvranan Gökhan ve Batu'nun da size Gameshow için söylemek istediklerini ileterek editör yazısını bitiriyorum.

"Eskiden bu sayfalarda yazan iki kişi olarak dergi yazarlığının nasıl birşey olduğu konusunda üç aşağı beş yukarı bir fikrimiz var. Ve kendi ellerinizle beslediğinizin yitip gitmesinin nasıl bir şey olduğunu da tahmin edebiliriz herhalde. Bu işe başladığımızda üç dergi vardı piyasada. Şimdi iki... Rakip de olsak ilk sayısından beri yakından takip ettiğimiz Game Show'un artık uzak bir yerlerde olması üzücü... "CD Dergisi'nin rahat koltuklarındakiler " olarak değil, dergiciliğin ne olduğunu anlayan ve sizi seven kişiler olarak yazıyoruz bunları,,, Yolunuz açık olsun ...
- Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel"

Gelecek aya görüşmek üzere, hoşçakalın...

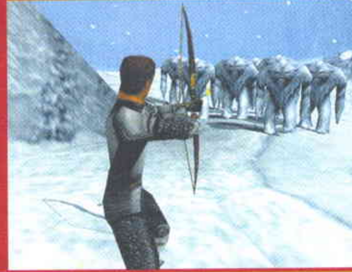
Sinan AKKOL

HABERLER



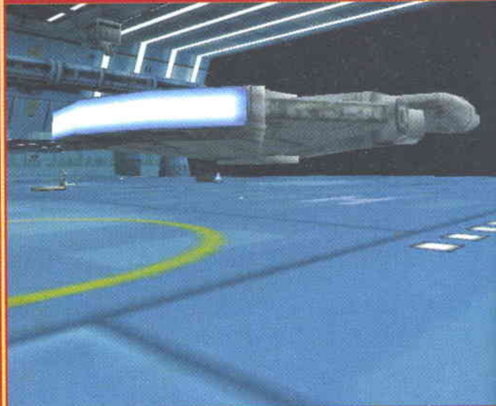
Kralın Emriyle!

Bilmem hiç King's Quest serilerini oynadınız mı? Neşeli 2D grafikleri, çizgi film kaçkını komik tipleri ve yoğun adventure unsurlarıyla bu seriler çoğu insanın ilgisini çekti. Tabii bu kadar tutulan ve satılan bir oyunu devam ettirmekten daha kazançlı bir iş olamaz, bu yüzden Sierra programcıları şu ara serinin sekizinci oyununu bitirmeye çalışıyorlar. Mask of Eternity isimli bu yeni bölüm tahminen yılbaşında piyasaya çıkacak, fakat bu defa King's Quest tutkunlarını minik bir sürpriz bekliyor. Aslında büyük bir şok bekliyor desek daha iyi, çünkü Mask of Eternity önceki oyunlarla hiçbir benzerliğe sahip değil. Öncelikle oyunun grafik yapısı tamamen 3D olarak değiştirilmiş, biraz Tomb Raider havası var. Bu sadece grafiklerle kısıtlı değil, bu defa ki kahramanımız olan Connor, tıpkı Lara gibi akrobatik hareketler yapabiliyor, duvarlara tırmanıp, halatlarla uçurumları geçebiliyor. Savaş ve karakter gelişimi konuları ise biraz Diablo çağrışımı yapıyor. Büyü ya da kılıcı seçip düşmana girişiyorsunuz, tecrübe kazandıkça eleman yeni malzemeleri daha iyi biçimde kullanabiliyor. Tabii herşey bununla sınırlı değil, koca bir dünya dolusu yaratıkla ve onların kötü patronuyla başa çıkmanız gerekli, onları bulabilmek içinse hem etraftaki karakterlerle konuşmalı, hem de sayısız tip ve sayıda bulmacayı çözmelisiniz. Yani oyunda herşeyden biraz var, fakat en önemli unsur bunlar değil kanımca. Hayır, en önemli unsur eski oyunlarda kullanılan yoğun mizahi yapının terk edilmiş olması, bir yaratığın boğazını kesip kendi kanı içinde çırpınmasını seyredebileceğiniz kadar karanlık bir oyun Mask of Eternity. King's Quest serilerini sevenleriniz bu değişiklikten hoşlanacaklar mı, o ayrı bir konu, bekleyip göreceğiz.



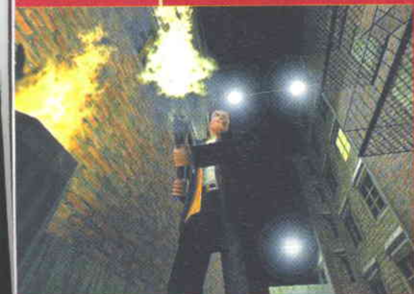
Tekrar Uzaya Çıkıyoruz!

Lucas Arts uzun zamandır yeni bir Star Wars uçuş simülasyonu üzerinde çalışıyor, fakat bu defa eski hatalarını tekrarlamayacaklar. Çoğu oyuncu için X-Wing vs TIE Fighter tam bir hayal kırıklığı oldu, çünkü ağırlık Multiplayer oyunlara verilmiş, pilotların zevkle uçabileceği bir senaryo oyuna katılmamıştı. Ancak bu defa durum farklı, X-Wing: Alliance oldukça detaylı bir senaryo üzerine kurulu, siz oldukça varlıklı bir ailenin genç bir ferdisiniz. Aileniz rakip bir aileyle savaş halinde, sebep ise oldukça kazançlı bir ticaret yolunun paylaşılamaması. Bu da yetmezmiş gibi kendinizi Alliance ve İmperium arasındaki amansız savaşın tam ortasında buluyorsunuz, hem Asilere yardım etmeli, hem de ailenizin çıkarlarını korumalısınız. Oyunda tam elli adet görev var, fakat bu işin küçük bir kısmı. Yeni engine sayesinde oyun eskiye nazaran iki kat daha fazla gemi ve nesneyi ekrana getirebiliyor. Bu çok daha büyük savaşlar demektir, mesela efsanevi Endor saldırısı gibi. Ayrıca çoğu savaş aynı anda birkaç sektörde devam ediyor, siz geminizdeki Hyperdrive sayesinde cepheler arasında gerçek zamanlı olarak seyahat edebiliyorsunuz. Fakat oyunun en büyük özelliklerinden biri standard avcıların dışında ki gemileri de kullanabilmenize imkan tanıması. Başta Millenium Falcon olmak üzere pek çok ağır saldırı ve nakliye gemisini, hem de tamamen 3D tasarlanmış kokpitlerden kullanma imkanı bulacaksınız. Hatta bu tür gemileri uçururken otomatik pilota bağlayıp çeşitli noktalarda bulunan laser toplarının başına geçebilecek, böylece ısrarcı takipçilerden kurtulma fırsatı bulacaksınız. Uçuş sonlarında ise detaylı bir hangara dönüp, geminizin onarım ve donanımıyla ilgilenebileceksiniz. Oyun 1999 yazında piyasada olacak ve haliyle biraz güçlü bir sistem isteyecek, sabırsızlıkla bekliyoruz.



Maksimum Acı!

Genelde 3D FPS türü oyunlarda senaryolar pek değişmez, ya uzaya çıkarsınız, ya da Orta Çağ tarzı bir ortamda kaçık büyücülerle kapışırsınız. Tabii buna kimsenin bir itirazı yok, ama bazen değişiklik iyidir hani. İşte Remedy Entertainment tarafından geliştirilen Max Payne, çoğunuzun sıkıntısına ilaç olabilecek bir oyun. Konuya bir bakalım, ortam günümüz New York şehri, fakat burada o filmlerdeki büyük şehir ışıltısından eser yok. Yeni bir uyuşturucu sokakları kasıp kavuruyor, insanlar sinek sürüleri gibi düşüp ölüyor, morg çekmeceleri cesetlerle dolu. Narkotik Büro bu işten sorumlu mafya ailesine sızması için Max Payne adlı ajanı gönderiyor. Fakat kimliğ açığa çıkan Max bir anda kendini hedef tahtasının önünde buluyor. Ailesi katlediliyor, patronu öldürülüp suç onun üzerine yıkılıyor. Şimdi artık herkes onun kellesini istiyor. Ancak Max kolay teslim olacak türden bir adam değildir, en azından şerin sokaklarını kızıla boyamak boynunun borcudur. Oyun Tomb Raider çağrışımı yapsa da kullanılan engine bundan çok daha fazlasını getiriyor. Dramatik kamera açıları, zaman zaman ağır çekim moduna geçen görüntüler ve inanılmaz bir detay seviyesi sayesinde, kendinizi bir oyundan ziyade, bir John Woo filminin içinde hissedeceksiniz. Max parendeler atarak bir salona dalacak, kurşunlar ağır çekimde camları patlatacak, kötü çocuklar artistik bir şekilde yere düşecek. 1999 yazında çıkması beklenen oyun en az Pentium 200 işlemci, 3Dfx ekran kartı ve 64 MB RAM istiyor, fakat oyun piyasasında bir devrim yaratabilecek kadar iddialı bir yapım.



HABERLER

Diablo 2 Ne Zaman Gelecek?





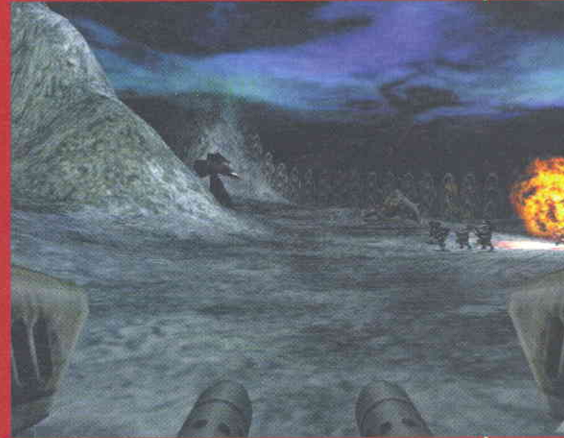
Evet ne zaman? Beklemekten sıkıldım doğrusu, fakat sıkılmak pek bir çözüm değil. Blizzard bu güzel oyunun ikincisi üzerinde çalışmaya başladığından bu yana pek çok değişiklik yaptı. Öncelikle oyun için tamamen yeni bir engine yazılması gerekti, çünkü eskisi daha da gelişmiş grafikleri kaldıracak kapasitede değildi, üstelik hile yapmaya çok müsaitti. Bu arada hemen söyleyelim, tıpkı ilki gibi, Diablo 2 herhangi bir hile kodu içermeyecek, yani bu oyunu hakkını vererek oynamak zorundasınız. Tamamen yeni bir karakter geliştirme sistemi ve beş yeni karakter sınıfı oyundaki diğer önemli değişiklikler, eski tiplerinizi bu oyuna aktarmak mümkün olmayacak. Oyun dört farklı dünyada geçecek, her dünya tamamen kendine has bir yapıya, yaratıklara, tiplemelere ve ekipmana sahip olacak. Bunun anlamı oyunun yaklaşık dört CD-ROM üzerinde piyasaya çıkması demek. Grafik olarak en büyük yenilik 3Dfx kartlara oyunda tam destek verilmesi. Bu sayede çok daha gerçekçi ışıklandırma, saydamlık ve parçacık efektlerine yer verilebileceği gibi, daha akıcı bir animasyon da elde edilebilecek. Ancak paniğe kapılmayın, 3Dfx kartınız olmadan da oyunu çalıştırabileceksiniz. Yeni karakterler ise sırasıyla Amazon, Barbarian, Paladin, Necromancer, Sorceress olarak bildiriliyor. Tabii her biri kendine has yeteneklere sahip olacak, mesela Paladin kılıç ve kalkan kullanmakta usta olacak, ayrıca yeni saldırı ve savunma teknikleri öğrenebilecek, büyü kapasitesi ise iyileştirme ve pasif savunma üzerine yoğunlaşacak. Sorceress tam bir büyü ustası iken, Necromancer ölüleri kaldırma ve iblisleri çağırma gibi konularda, Amazon mızrak dövüşü ve zehirlerde, Barbarian ise aynı anda iki farklı silahı başarıyla kullanmakta uzmanlaşacak. Tıpkı ilk oyunda olduğu gibi, burada da her yeni oyun tamamen baştan yaratılan haritalardan oluşuyor, ancak savaş sadece yeraltında değil, çölden ormana pek çok farklı bölgede geçiyor. İlk oyunun en sıkıcı yanlarından biri olan uzun yükleme sürelerine ise burada bir çözüm getirilecek. Blizzard hala kesin bir tarih veremiyor, ancak bizler oyunu 1999 yazından önce raflarda görebilmeyi pek ümit edemiyoruz. Ne denir, geç olsun ama berbat olmasın!





Başkaldırı Devam Ediyor!

Uprising piyasaya çıktığında hem strateji, hem de Action özellikleri taşıması nedeniyle çok popüler oldu. Hem üs kurmak, hem de savaşa aktif olarak katılmak gerçekten de değişik bir tecrübeydi. Eğer bu tarz hoşunuza gidiyorsa, o zaman oyunun ikincisinin yakında piyasaya çıkacağını öğrenmek sanırım sizleri sevindirecektir. Tabii Uprising 2 daha gelişmiş bir oyun olacak, özellikle grafik açıdan ilkinden çok daha ileri olduğunu söylemek yanlış olmaz. Oyuna gece görevleri, değişken hava şartları gibi pek çok unsur eklenmiş. Ne var ki tüm yenilik bununla kısıtlı değil, herşeyden önce yeni bir düşmanınız var, daha doğrusu yeni üç düşmanınız var. Uzaylı bir işgalci ırk, onların ayak işlerini yapan bir başkası ve hala eski imparatorluğun daha iyi bir düzen olduğunu savunan asiler, üçüyle de uğraşmanız gerekli. Fakat bu defa oyuna zorluk derecesini seçme şıkkı eklenmiş, bu sayede herkesin oynayabileceği bir oyun olması planlanmış. İlkinin aksine burada görevler belli bir senaryoyu takip ederek gelişiyor, tabii bazen küçük yan senaryoları oynayarak gizli bölgelere girmek ve bazı özel cihazlar bulmak mümkün olacak. Arabirim de bir hayli elden geçirilmiş ve artık oyun çok daha zahmetsiz bir şekilde oynanabiliyor. Yeni düşmanlar demek, yeni birimler demektir, burada karşınıza çıkan uzaylılar oldukça kendilerine has üniteler kullanıyorlar, ancak siz de boş değilsiniz, yeni ağır tanklarınız, silahlarınız ve keşif birimleriniz mevcut. Her açıdan ilkinden çok daha gelişmiş olması planlanan Uprising 2 yakında piyasada olacak ve ortam neşe dolacak.





HABERLER



Yıldızların Efendileri!

Eğer siz de kendi galaktik imparatorluğunuzu kurma fikri karşısında benim gibi kendinizden geçiyorsanız, o zaman Star Nations ilginizi çekebilir. Orada yıldızların arasında hükmedilmeyi bekleyen dünyalar var, fakat tabii rakipsiz değilsiniz. Yapmanız gereken kaynaklarınızı akıllıca kullanarak gelişmek, yeni bölgeleri keşfedip koloniler kurmak, tüm bunları korumak için de güçlü bir filo oluşturmak. Yeni keşfedeceğiniz teknolojiler uzaydaki üstünlüğünüzü sürdürmek için şart, tabii önce bunları yeni gemilere uygulamanız gerekli. Fakat daha barışçıl bir yönetici olmak istiyorsanız diplomasiyle de zor olayların altından kalkabilirsiniz. Hem unutmayın barışın hüküm sürdüğü bölgelerde ticaret daha rahat gelişir. Bu ise size düşmanlarınıza ekonomik açıdan hükmetme şansı tanır. Bu oyunda güçlü koloniler ve yıldız üsleri kurabilmek için maddi açıdan da güçlü olmanız gerekli, burada anahtar kelime ticaret. Gerçekten de bu oyunda ticaret ve diplomasi benzerlerine nazaran daha ağırlıklı bir yer tutuyor. Grafiklere gelince, Star Nations çoğundan daha temiz ve detaylı bir tasarıma sahip gibi görünüyor, özellikle grafik bir arabirim sayesinde ihtiyacınız olan her bilgiye anında ulaşabilmeniz mümkün olacak. Oyun tahminen yeni yılda çıkacak, tüm imparator adaylarına duyurulur.



Derinlere Doğru!



Subwar 2050 çıktığından bu yana pek çok denizaltı simülasyonu yapıldı. Tabii standard 2. Dünya Savaşı denizaltılarından bahsetmiyoruz, onlar apayrı bir konu, burada bahsi geçenler tek kişilik avcı gemileri. Bu oyunlar her zaman uzay oyunlarına benzemiştir, gemiler çeviktir, silahlar ölümcüldür ve dışarıyı görmek için sonara ihtiyacınız yoktur. Fakat uzayın karanlık boşluğunun aksine, deniz son derece canlı ve renkli bir ortamdır. Binlerce tür canlı sualtında dolaşır, ışık oyunları ve gölgeler eksik olmaz, derin mağaraları dipsiz uçurumlar takip eder. Şu ana dek yapılan her oyun bir şekilde bu konuya eğildi tabii ancak nereye kadar başarılı oldukları tartışılır. İşte Segasoft tarafından geliştirilmekte olan Fatal Abyss bu açıdan oldukça iddialı bir oyun. Herşeyden önce yirmi farklı tipte sualtı ortamı bulunan oyunun haritaları geniş, fakat bir o kadar da canlı olacak. Çoğu insanın aklına Archimedean Dynasty ya da Sub Culture gelebilir, fakat tek benzerlikleri sualtında geçmeleri. Fatal Abyss herhangi bir ticaret olayı içermiyor, konu bir senaryoya bağlı olarak sırayla oynanan görevler bazında ele alınıyor. Konu ise basit, Eco Systems firması denizlerde yaşayan yeni bir tür bakteri keşfeder ve bundan enerji elde etmenin bir yolunu bulur. Fakat rakipleri olan Proteus Tech bu işe el atmak niyetindedir, sonuçta iki rakip şirket sualtında ölümcül bir savaşa girerler. Siz olaya istediğiniz şirketin hesabına girebiliyorsunuz, herkesin öncelikleri ve tabii görevleri farklı oluyor. Oyun grafik açıdan oldukça iyi, belli başlı 3D grafik kartlarının desteğine başvuruyor, ancak onlar olmadan da çalışabiliyor. Eğer bir aksilik olmazsa bu oyun da yılbaşında raflardaki yerini alacak.

Bedava Wing Commander ?

Belki size aptalca gelecek ama, Wing Commander serilerinin yaratıcısı Origin, serinin yeni üyesi Wing Commander - Secret Ops'u Internet üzerinden bedavaya dağıtıyor. Her hafta yeni bir bölüm Internet üzerinden kullanıcılara dağıtılıyor. Ve her yeni bölüm 8 görev içeriyor. Toplamda 56 yeni görevden oluşan Secret Ops, 5 yeni gemi, 5 yeni silah, yeni düşmanlar ve daha büyük düşman destroyerleri (sanırım Descent Freespace'deki devasa destroyer Lucifer'den etkilenmişler), daha gelişmiş 3Dfx destekli grafiklerle serinin sadık takipçilerini oldukça sevindireceğe benziyor.
Yalnız (kötü haberin sonradan geleceğini biliyordunuz değil mi?) oyunun ana programının boyutu 120 MB. Evet tam 120 MB indirmeniz gerekiyor oyunu oynayabilmek için ki bu, Türkiye gibi Internet'in süründüğü bir memlekette en iyi ihtimalle 20 saat bağlı kalmanız demek. Ana programı indirdikten sonra görev paketlerini indirmek devede kulak kalıyor, çünkü boyutları 500 KB ile 1 MB arasında değişiyor. Veeee şimdi de iyi haber, sevgili derginiz, biricik Level (şefkati de abartmamak lazım) Aralık ayında 120 MB'lık bu ana dosyayı Multimedia CD'siyle beraber verecek. Tabii hesapta olmayan büyük bir aksilik çıkmazsa. İyi haber dediğin işte böyle olur...

Resident Evil 2 PC'ye Geliyor

PlayStation'ın ünlü korku oyunu Resident Evil 2, üretici firması CAPCOM tarafından PC için hazırlanıyor. Şu anda pek fazla bir bilgimiz yok, büyük ihtimalle son zamanlarda konsoldan PC'ye çevrilen birçok oyun gibi 3Dfx destekli olacak ve babası olan Resident Evil 1'den kat kat daha fazla kan-vahşet-korku öğesi içerecek. Heyecanla bekleyin.



HABERLER

Team 17'den Yeni Worms

Team 17'nin özellikle multiplayer ortamlarında oldukça ünlü olan oyunu Worms'un yeni versiyonu yolda. PC ve Playstation için hazırlanacak olan Worms Armageddon, Worms 2'den grafik olarak pek farklı olmayacak ama yeni silahlar, daha fazla oynanabilirlik, multiplayer ve tek kişilik oyunlar için daha gelişmiş özelliklerle karşımızda olacak. Multiplayer oyunlardan hoşlananlar için Team17 IRC-chat ağlarına benzeyen bir online-gaming servisini de hizmete sokacak. Worms-severlere duyurulur.

Jagged Alliance 2 Gecikecek!!!

Sir-Tech, Jagged Alliance 1 fanatiklerinin dört gözle beklediği Jagged Alliance 2'nin bu yılbaşında piyasaya sürüleceğini duyurmuştu. Ama büyük firmaların ekonomik ağırlığının ezici gücüne karşı gelemeyen firma, 14 Ekim'de Amerika satış bürosunu kapattıklarını açıkladı. Firmanın Kanada bölümü ve Jagged Alliance 2'yi programlamakla yükümlü olan Sir-Tech Canada Ltd'den bir yetkili, oyunun %90 oranında hazır olduğunu ve ön incelemeye hazır bir kopyasının 1 Kasım'a kadar hazır olacağını, bu kadar geniş kapsamlı bir oyunun tamamlanmasının çok uzun zaman aldığını ve tam olarak ne zaman piyasaya sürülecek hale geleceğini tahmin etmenin çok güç olduğunu söyledi. Dağıtımı için pazarlayıcı bir firma aranan Jagged Alliance 2, tahminen Ocak 99 ve Nisan 99 arasında bir tarihte hazır olacak ve aralarında Almanca, İspanyolca, Fransızca ve Japonca'nın da bulunduğu 10 ayrı dilde piyasaya sürülecek.

GIANTS - Citizen Kabuto

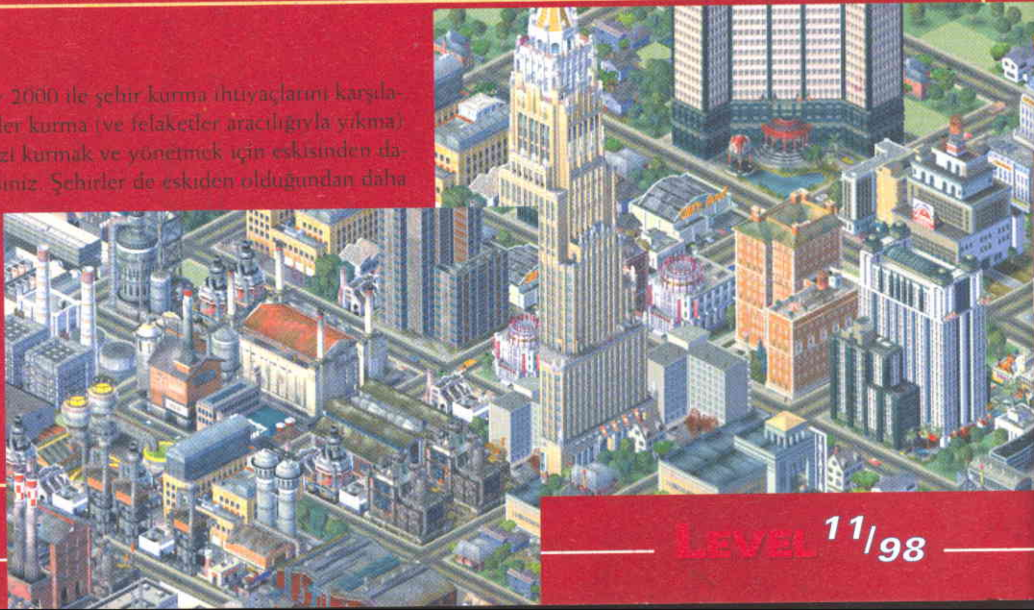


Geçen yılın hit aksiyon oyunu MDK'nın yaratıcıları, ilk real-time strateji denemeleriyle olan ile oyun piyasasına geri dönüyorlar. Mükemmel grafikler, tek kişilik ve multiplayer oynamak için mükemmel bir oyun ortamı, üç ayrı ırk ve işte GIANTS. Oyunun konusu, bir nebulanın ortasında, meraklı gözlerden gizlenmiş olan egzotik bir dünyada geçiyor. Yönetebileceğiniz Sea Reapers, Meccaryns ve Giant Kabuto olmak üzere üç ırk var. Sea Reapers, doğanın güçlerini kullanan ve denizlerin hakimi olan, bu gezegenin esas sahipleri. Doğal güçlerini kullanarak fırtınalar çıkarabilir, dev dalgalar yaratabilirler. Meccaryn'ler, uzay gemileri bozulunca bu gezegene zorunlu iniş yapmış olan ve gemilerini tamir edinceye kadar gerekli materyalleri gezegenden sömürmek niyetinde olan uzaylı bir ırk. Üstün silahları ve uzay teknolojileri ile gezegenin kendi amaçları için kullanmayı hedefliyorlar. Kabuto'ya gelince, aslında ona bir ırk demek yanlış olur, çünkü zaten bir tane. Sea Reapers tarafından, kendilerini Meccaryn'lere karşı korumak için yaratılmış olan Kabuto, tek isteği yalnız bırakılmak ve yemek yemek olan 150 metre boyunda şirin mi şirin bir yaratık!! İşte, bu üç taraftan istediğinizi seçebildiğiniz GIANTS - Citizen Kabuto, 1999 yazına doğru hazır olacak.



SIMCITY 3000

Sim City 3000, Sim City 2000 ile şehir kurma ihtiyaçlarını karşılayamayanlara yeni şehirler kurma (ve felaketler aracılığıyla yıkma) imkanı veriyor. Şehrinizi kurmak ve yönetmek için eskisinden daha geniş araçlara sahipsiniz. Şehirler de eskiden olduğundan daha gerçekçi. Şehrinizde Sim-trafik akarken, sim-insanlar dolaşırken, yeni yerleşim alanlarından 3 boyutlu sim-binalar yükselirken, çok detaylı grafikler eşliğinde en ufak olayı bile görsel olarak takip edebileceksiniz.



HABERLER

STAR WARS : CALL OF THE FORCE

"İşte Quake 2 için yeni bir görev diski daha" diye düşünenler çok yanılıyor. Evet, bu da Quake 2 için tasarlanan onlarca ek görev diskinden birisi ama, onu sürüden ayıran öyle özellikleri var ki, diğerlerinin arasından sıyrılıp haber sayfasına konuk olmaya hak kazandı. İlk olarak, oyun tanıdık Star Wars evreninde geçiyor. İlk Star Wars filminden tam 18 yıl önce başlayan olaylar, İmparator Palpatine'in galaksiyi ele geçirme planında önündeki tek engel olarak gördüğü Jedi şövalyelerini yoketmeye başlamasıyla başlar. Siz de bir İmparatorluk General'inin oğlu olarak yaşamınızın sıradanlığı için de birkaç asi kıçı tekmelemenin hayaliyle yanıp tutuşurken, üzerinize kurulan planlardan habersizsiniz. Aslında sizde Jedi şövalyelerinin gücü var ama bundan ancak İmparatorluk ajanlarının sizi denek olarak kullanmak istemesiyle haberiniz oluyor. Ve bunun akabinde babanız İmparatorluk ajanını öldürürken, siz de Jedi güçlerinin sırlarını öğrenmek için bilmediğiniz gezegenlere doğru kaçmak zorunda kalıyorsunuz.



Call of the Force basit bir FPS olmayacak, gittiğiniz her yerdeki insanlarla etkileşim içinde olacaksınız. Karakteriniz geliştirebilme, yeni Jedi güçleri öğrenebilme imkanınız var. Etrafla maksimum etkileşim içinde olacağınız Call of the Force'da istediğiniz gezegenlere istediğiniz zaman gitme şansınız da var. Sizin o gezegene gidecek aracı bulmanız yeterli. Ve bu gezegenler Star Wars serilerine aşina olanların tanıyacakları mekanlardan oluşacak. Jedi Knight bile tam olarak Star Wars serilerinden tanıdığımız gezegenlerde geçmiyordu, bu oyunda Jawaların gezegenini, Coruscant'i ve Mon Calamari'yi ziyaret etme şansına sahipsiniz. Speed bikes, Land Speeders gibi kara ve hava araçlarını kullanma imkanınız da var. Star Wars hayranlarını daha fazla memnun edecek başka bir şey düşünemiyorum. Star Wars - Call of the Force ile 99 yılbaşında gücü yeniden hissetmeye hazır olun.

Özellikler :

- X-Wing, Walker, Landspeeder ve Speeder Bike kullanma imkanı.
- Gelişmiş yapay zeka, rakipleriniz haberleşecek, yardım çağırabilecek, mermilerden kaçabilecek.
- Gerçekçi Force kullanım sistemi.
- Farklı gezegenler
- Star Wars serileriyle paralel bir hikaye.
- Gerçekçi mekanlar.

GELİYORLAR!!!

İşte en çok beklenen oyunların tahmini çıkış tarihleri. Bu tarihlerin Avrupa ve Amerika için geçerli olduğunu unutmayın ve Türkiye'ye gelmelerinin en azından bir-iki hafta gecikeceğini hesaba katın.

→ Age of Empires 2	Microsoft	Şubat 99
→ Alien vs Predator	FoxInteractive	Aralık 98
→ C&C - Tiberian Sun	Westwood	Ekim 98
→ Daikatana	Ion Storm	Ocak 99
→ Diablo 2	Blizzard	Nisan 99
→ Duke Nukem Forever	3D Realms	Şubat 99
→ Fallout 2	Interplay	Aralık 98
→ Fifa 99	Electronic Arts	Kasım 98
→ Gabriel Knight 3	Sierra	Aralık 98
→ Grim Fandango	Lucas Arts	Aralık 98
→ Heretic 2	Raven	Aralık 98
→ Jagged Alliance 2	Sir Tech	Mart 99
→ Myth 2 - Soulblighter	Bungee	Aralık 98
→ NBA Live 99	Electronic Arts	Kasım 98
→ Oddworld - Abe's Exodus	GT Interactive	Kasım 98
→ Prince of Persia 3D	Red Orb	Mayıs 99
→ Railroad Tycoon 2	Pop Top	Kasım 98
→ Requiem	3DO	Aralık 98
→ Starsiege	Sierra	Aralık 98

YENİ OYUNLAR YENİ OYUNLAR YENİ OYUNLAR YENİ OYUNLAR YENİ OYUNLAR YENİ OYUNLAR

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

"Tiberian Sun geldi mi?"
"Tiberian Sun hakkında yeni bir haber var mı?"
"Hani bu yıl çıkacaktı?"
"C&C'nin sonundaki gibi robotlu mobotlu mu olacak?"
"NE ZAMAN GELECEK BU LANET OLASICA OYUN?"

Bunlar, Command and Conquer'i bitirip de, Tiberian Sun'ın haberini alan herkesin kafasında dönüp dolaşan ortak sorular. Evet real-time strategy çılgınlığını başlatan ilk oyun C&Cidi, herkes Dune 2 olduğunu söyleyebilir, ama bu tür oyunların ne kadar kaliteli (ve yapımcı firmayı zengin etmeye ne kadar yatkın) olduğunu kanıtlayan ilk oyun Command and Conquer'di. Ve onun ardından RTS türü en az yüz tane oyun çıktı, ama gerçeği söylemek gerekirse bunların dikkate değer kalitede olanları bir elin parmaklarının sayısını geçmez. Bunların arasında Starcraft, Total Annihilation, Dark Reign, Myth ilk akla gelenler. C&C'nin yaratıcısından gelen Dune 2000 bile bize göre "en iyiler" kategorisine girmeyi başaramadı. Ama sıkı durun, kral geri dönüyor. Hemde öyle bir dönüyor ki, diğer oyunların paçalarından sızan sıvılar şimdiden göle dönüşmeye başladı.

Ve Kasımızda...

C&C- Tiberian Sun, ilk oyundan 20 yıl kadar sonra başlıyor. İlk savaşların sebebi olan Tiberium, bütün dünyayı kaplamış ve yaydığı radyasyon yüzünden yaşanmaz hale getirmiştir. Tiberium'un gazabından kaçan GDI, ana üssünü kutuplara taşımış, Brotherhood of NOD ise yerin altına çekilmeyi uygun bulmuştur. Bu arada olan tiberium ile içiçe yaşamak zorunda kalan insanlara olmuş ve mutasyona uğramışlardır. Tabii üç kol ve iki kafayla etrafta dolaşmak onları oldukça kızdırmış olacak ki, silahlanıp THE FORGOTTEN adlı üçüncü ırkı oluşturmuşlar. Bu arada, öldüğü sanılan KANE de geri dönmüştür. Yani, dünya çapında yeni bir savaş için mükemmel bir ortam sağlanmış durumda, tek eksik ise bir komutan, yani biz.

İlk oyunda (aslında RTS türü hemen hemen her oyunda) kur-üret-koru-saldır-yoket sırası kesinlikle çalışan bir taktikti. Özellikle fiyat-güç oranı en makul olan unitelerden en fazla üretip ilk saldıran genellikle kazanır (mesela C&C'de sürekli tank üretip, yanına birkaç piyade ekleyip saldırmak kesin zaferle sonuçlanır.) Burada işler öyle değil. Yine üssünüzü korumak zorundasınız, ama bunu başarmak için yanyana dört TURRET dikmek yetmeyecek artık, çünkü düşman yapay zekası üs savunmasının en zayıf olduğu tarafı hesaplayıp oradan girmek gibi pis bir özelliğe sahip. Savunmanızı kurarken elinizdeki herşeyden faydalanmanız gerekecek, duvarlar, kapılar, dikenli/elektrikli teller, savunma kuleleri, hepsini en iyi şekilde kullanmanız gerekecek. Özellikle bu savunma kulelerinin (TURRET desek "niye bu kadar İngilizce aşığısınız" diyor bazıları da...) başlıkları çıkartılıp yerine yenisi takılabiliyor. Yani Lazer Tower'ın yanına bir de SAM rampası kurmanıza gerek yok, gerektiği zaman başlıklarını değiştirin, yeter.

Oyun grafik olarak atalarının çok çok ötesinde. Dune 2000 gibi Red Alert grafik motoru (daha doğrusu yüksek çözünürlüklü C&C grafik motoru) kullanmıyor, Westwood'un yeni MegaVoxel grafik motorunu kullanıyor. MegaVoxel sadece bir grafik motoru değil, aynı zamanda savaş alanının gerçek dünya hissi vermesini sağlayan ikinci bir yapay zeka. Peki bu bize ne sağlıyor? Mesela, bir bina-



daki yangın, yakındaki diğer binalara ve ağaçlara sıçrayabiliyor, zehirli gazlar rüzgar tarafından düşmana doğru taşınabiliyor, güçlü silahlarla yerşekilleri bozulabiliyor veya düşman üssünü yıkacak güçte bir çığ yaratılabiliyor. Hepsi bu da değil. Gece görevleri de var oyunda. Gecenin karanlığında üssünüze sızıp Construction Yard'ınızı ele geçiren bir ENGINEER ile sık sık karşılaşmayı bekleyin. Ama üssünüzün girişine koyacağınız ışıldaklar (hani filmlerde, hapishaneden kaçan kahramanın yakalanmaktan hep son anda kurtulduğu yuvarlak ışıklar var ya, ondan işte) bir düşmanı yakaladı mı, üssünüzün bütün savunma sistemleri o garibana kilitleniyor. Ondan sonra tozlarını bulabilene aşk olsun. Ve bu türü sevenlerin hep istediği gibi, bir ton yeni ünite de emrinize amade. Bunların bir kısmı toprak altından da ilerleyebilen birimler.

Tiberian Sun için tam teşekküllü bir film çekilmiş. İlk oyundaki konu ve demoların işlenişi güzeldi, ama burada profesyönellerin oynadığı tam bir filmden bahsediyoruz. Oyun ilerledikçe konu da açılarak gelişecek. NOD'un esas amacının ne olduğu, Kane'in nasıl hayatta kaldığı ve Tiberium'un aslında ne olduğu birbir açıklığa kavuşacak. Yönetmenliğini karizmatik adam Kane'in yaptığı bu interaktif filmin oyuncuları arasında James Earl Jones (Star Wars - Darth Vader'ın sesi) ve Michael Biehn (Terminatör 1 - iyi adam, Aliens 2 - sağ kalan tek adam, The Rock) gibi tanıdık simalar da var.

Oyunun şu sıralarda piyasaya çıkması gerekiyor, biz de hepiniz gibi nefesimizi tuttuk ve bekliyoruz. Ve diyoruz ki "Eğer bu oyun da Starcraft'tan iyi çıkmazsa, bize de başımızı alıp buralardan göçmek düşer".

ÖN İNCELEMEYİ YAPAN : BLAXIS

NEED FOR SPEED 3

A SINIFI ARABALAR



FERRARI F550 MARANELLO
FİYATI: 204.000 dolar
EN YÜKSEK HIZ: 199 mil/saat
0-60 MPH : 4.3 saniye
0-100 MPH : 11.2 saniye

ITALDESIGN SCIGHERA
FİYATI: Satılık Değil!!!
EN YÜKSEK HIZ: 186 mil/saat
0-60 MPH: 3.7 saniye
0-100 MPH: -





LAMBORGHINI DIABLO SV
FİYATI: 195.000 dolar
EN YÜKSEK HIZ: 208 mil/saat
0-60 MPH: 3.8 saniye
0-100 MPH: 8.0 saniye

JAGUAR XJR15
FİYATI: 821.000 dolar
EN YÜKSEK HIZ: 190 mil/saat
0-60 MPH: 3.8 saniye
0-100 MPH: -





MERCEDES CLK-GTR
FİYATI: -
EN YÜKSEK HIZ: 200 mil/saat
(tahmini olarak)
0-60 MPH: 4.0 saniye
(tahmini olarak)
0-100 MPH: 6.5 saniye
(bunu da tahmin etmişler)

B SINIFI ARABALAR

CHEVROLET CORVETTE
FİYATI: 38.060 dolar
EN YÜKSEK HIZ: 175 mil/saniye
0-60 MPH: 4.7 saniye
0-100 MPH: -





FERRARI 355 F1 SPIDER
FİYATI: 140.000 dolar
EN YÜKSEK HIZ: 183 mil/saat
0-60 MPH: 4.6 saniye
0-100 MPH: 10.5 saniye

LAMBORGHINI COUNTACH
FİYATI: -
EN YÜKSEK HIZ: 180+ mil/saat
0-60 MPH: 4.4 saniye
0-100 MPH: -





SPECTRE R42
FİYATI: 104.700 dolar
EN YÜKSEK HIZ: 175 mil/saat
0-60 MPH: 4.7 saniye
0-100 MPH:11.6 saniye

C SINIFI ARABALAR

ASTON MARTIN DB7
FİYATI: 130.000 dolar
EN YÜKSEK HIZ: 165 mil/saat
0-60 MPH: 5.6 saniye
0-100 MPH: -





JAGUAR XK8
FİYATI: 81.400 dolar
EN YÜKSEK HIZ: 161 mil/saat
0-60 MPH: 6.4 saniye
0-100 MPH: 16.2 saniye

MERCEDES SL600
FİYATI: 125.000 dolar
EN YÜKSEK HIZ: 161 mil/saat
0-60 MPH: 6.1 saniye
0-100 MPH: -



Electronic Arts, NFS3 ile Hız Kelimesine Yeni Bir Anlam Katıyor.

Uzun zamandır Level okuyanların dikkatini çekmiştir, şu anda okumakta olduğunuz yazı ile NFS 3, derginizde üçüncü kez yazılmış oluyor. Bunun sebebi, daha önce Playstation için çıkan NFS 3 ile PC versiyonunun arasında dağlar kadar fark olması ve geçen aykı bir sayfalık açıklamanın oyunun beta, yani tamamlanmamış sürümü üzerinde yapılmış olmasından kaynaklanıyor. Ben de bir üçüncü ve son yazı ile hem eski yazıların eksiklerini tamamlamak, hem de NFS 3'ün başını bağlamak istedim.

Bir, iki, special edition falan derken üçüncüsüne ulaştığımız Need for Speed'in yenisinin, öncekilerden ne farkı var? Birinci olarak, grafik olayı bitmiş, bundan daha iyisi olabileceğini sanmıyorum. Metallik boyayla kaplı arabalar, öndeki araçların kaldırdığı toz bulutları, kar, yağmur, çamur efektleri. Bunların hepsi NFS 2 SE'da da vardı belki, ama bu oyunla tamamen doruğa ulaşılmış. Sonra, yollarda istediğiniz gibi at koşturduğunuz günler bitti, adaletin uzun eli artık ensenizde. En ufak bir yamuğunuz görüldü mü bütün polisler peşinize takılıyor. Ve işin iyi yanı, isterseniz polis de olabilir ve trafik canavarlarını yollardan kazıyabilirsiniz. İyi de, bu polis amcamlar nasıl oluyor da minimum kadranı 300 km/h olan hız canavarlarını yakalayabiliyor? Çünküüü, adamların altında CORVETTE vaaar. Aaaah ah, öyle bir arabaya binmek için suç işlemeye razıyım (küçük bir suç). Üçüncüsü, artık birçok araba yarışında olan GHOST RACING özelliği NFS"de de var. Gerçi kendi yarışlarınızı kaydedip, kendi kendinizle yarıştıktan sonra kazanmışsın veya kaybetmişsin farkeder mi tartışılır, o başka.

TUŞ KONTROLLERİ

KONTROL	
EL FRENİ	
VİTES	A / Z
KAMERA	C
KORNA/SİREN	H
ARKAYA BAKMA	B
YOLA DÖNME	R
KAPAN	S
FARLAR	L
HARİTA	Tab
Paneli Aç Kapa	
Aynayı aç/kapa	
Müziği aç/kapa	
Ses Efektlerini aç/kapa	
Ekranı büyült/küçült	

Eldeki Bir Kuş...

Oyunun menülerini açıklıyacaktım ama, o kadar fazla ki, sadece en önemli menü başlıklarını ve hangi menülerden ulaşılabileceğinden bahsedebileceğim.

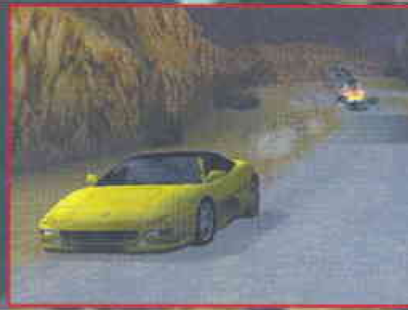
▶ **SINGLE RACE** : Seçeceğiniz bir parkurda, istediğiniz arabayla yapacağınız tek bir yarış.

▶ **HOT PURSUIT** : Eğer polisten kaçacaksanız, amacınız her yarışı tutuklanmadan birinci bitirmek. Polis olarak amacınız ise o yarıştaki ceza kotanızı (TICKETS), yarış bitmeden önce doldurmak. Trafik canavarı olarak bu bölümü bitirirseniz ikinci polis arabası olan PURSUIT EL NINO seçilebilir olacak, polis olarak bitirirseniz ise PURSUIT EL DIABLO serbest kalacak. Unutmayın, polislerin ilk baştaki tek seçilebilir arabası PURSUIT CORVETTE.

▶ **KNOCKOUT** : Yarışlar 8 parkurdan oluşur, ve ilk başta 8 araba yarışır. Her yarışın sonuncusu elenerek devam edilir ve en son yarışın birincisi kazanır. Sonuç : Bonus arabalar serbest kalır, BEGINNER zorluk derecesinde bitirirseniz EMPIRE CITY parkuru açılır, EXPERT'te bitirirseniz Empire City'nin yanısıra EL NINO arabası da serbest kalır.

▶ **TOURNAMENT** : Bütün pistlerde yapılan yarışlar sonunda,





ARTILAR / EKSİLER

+ Bundan daha iyi grafik olabilir mi acaba?
+ Her parkur için iki müzik
+ Gece yarışları çok gerçekçi, yarışırken ürpereceksiniz.
- Hani, nerde arabaların demoları?
- Bilgisayar fazla kusursuz yarışıyor.
- NFS'deki arabalar hala, inatla hasar almamaya devam ediyor.

en fazla puanı alarak birinci olmaya çalışılır. Ödülünüz ise BONUS araba ve parkurların açılmasıdır.

PLAYER CAR menüsündeki önemli seçenekler:

▶ **TRANSMISSION**: Vitesin otomatik mi normal mi olacağı, arabanın hızlanmasına etki eder. Otomatik vitesin kullanımı rahattır ama arabanın hızlanışını geciktirir.

▶ **COLOR**: Arabanıza dilediğiniz rengi verebilirsiniz. Kainatta görebileceğiniz her renk var.

▶ **CAR COMPARE**: İki araba veya bütün arabalar arasında performans karşılaştırması yapılıp, grafik halinde önünüze sunulur.

▶ **SHOWCASE**: İşte burada üzülüyoruz, çünkü NFS 1'den beri alıştığımız her araba için ayrı video olayı artık yok. Onun yerine kuru kuru bir tanıtım konuşması, bir de arabanın içine girip 360 derece etrafa bakabilme özelliği eklenmiş. Uhü.

▶ **CAR TUNING**: Ve işte yeni bir eser. Arabanın vites oranlarından, tekerleklerin sertliğine, süspansiyon sertliğinden motor özelliklerine birçok şeyi değiştirebilirsiniz.

▶ **DOWNLOAD CAR**: Internet erişimi olan amcalar yaşadı. Bu seçenek sayesinde EA'ın Need for Speed için yaptığı yeni arabaları indirip kullanabilirsiniz. Yazıyı yazdığım sırada sadece SPECTRE R42 adlı araba vardı, bu arabaya sahip olmak için 2.5 MB boyutundaki bir dosya indirmek gerekiyordu, 33600 modemle yaklaşık 20 dakikada işlem bitti. Ne güzel ya.

OPTIONS altında bakmanız gerekenler:

▶ **AUDIO MODE**: Aranızda Sound Blaster Live'ı olacak kadar şanslı birileri var mı bilemiyorum, eğer varsa burada D3D/EAX seçeneğini seçip polisin arkanızdan gelen siren sesiyle yerinizden zıplayabilirsiniz. Diğerleri normal stereo ve dolby seçeneklerine mahkum.

▶ **RACING TUNE** : Her parkur için ROCK ve TECHNO türünde iki parça var. Rockerlar isterlerse TECHNO'yu kapatıp yarışırken headbang yapmanın zevkini yaşayabilirler. Tabii diğerleri de tersini yapabilir.

▶ **AUDIO FEEDBACK**: O anda kaçıncı olduğunuza bakmak istiyorsunuz, ama gözünüzü yoldan bir saniye bile ayıramıyorsunuz. Bu gibi bir durumda istediğiniz üç tuşa o an kaçıncı olduğunuz, birincinin kaç saniye arkasında olduğunuzu size söylemesi için emir verebilirsiniz. Bu iş için baştan ayarlı tuşlar 1,2,3'tür.

Need for Speed 3'te canımı sıkan tek şey, rakiplerin abartılı biçimde hatasız yarışması oldu. Yani ne bileyim, ikicisinde yanınızdan geçen iki arabanın 300 metre ileride birbirine girip de onlar yüz takla atarken yanlarından geçmek çok hoşuma giderdi. Bu oyunda şimdiye kadar böyle bir şeyle hiç karşılaşmadım. Sanırım bu haksızlığı dengelemek için ise, sizin arabanın spin atma oranını azaltmışlar. Eskiden olsa, buzun üzerinde direksiyonu hafif kırıp gaza da biraz abartılı şekilde bastınız mı, vay halinize, olduğunuz yerde dön baba dönelim olurdunuz. Yeni Need for Speed'de şimdiye kadar spin attığımı hatırlamıyorum, ama belki de bu sürekli olarak Beginner zorluğunda oynamamdan kaynaklanıyordur. Bir de, polisten kaçarken peşinizde 20 aynasız takılırken, polis olduğunuzda 8 hız canavarıyla birden tek başınıza uğraşmanız gerekiyor. Hani diyorum, destek çağırmak veya yollara barikat kurulmasını sağlamak gibi seçenekleriniz olsaydı daha iyi olurdu. Yeri gelmişken, polis olunca S'ye basarak kapan döşeyebileceğinizi söylıyim. Böylece arkadan gelen

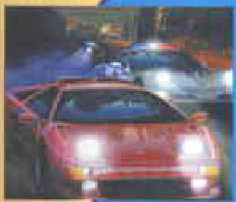




salakların tekerlekleri balon gibi patlayacaktır. Yalnız, arabaların arkadan gelebilmesi için mantık itibariyle önce onları geçebilmeniz gerekir ki, bu da altınızdaki Polis Corvette'i (söylemesi bile üzüyor beni, polis Corvette kullanıyor yaw) ile geçmek ayrı bir maharet istiyor.

Yukarıda Need for Speed 3'ün olumsuz yanlarını saydım farkettiyseniz, ama inanın bunları bulabilmek için çok uğraştım. Oyun o kadar güzel ki, kelimelere sığmıyor. Dağların eteklerindeki çiftlik evleri yanınızdan akıp geçerken, yolda sakin sakin, kendi halinizde 250 km hızla yol alırken bir polis arabasının giderek yaklaşan siren seslerini duyunca lanet okumak, ondan kaçıcam derken yola barikat kuran diğer üç arabayı görüp de çığlık atmak bu oyunu oynarken gerçeğe bu kadar yakın olarak yaşayabileceğiniz duygulardan birkaçı sadece. Ama şunu da unutmayın ki, üç boyutlu grafik hızlandırıcınız yoksa eğlencenin büyük kısmını kaçıracaksınız. Bu oyunu alın, aldırın, oynayın ki içinizdeki trafik canavarı hıza doysun.

Son söz : Please fasten your seatbelts, 'cause we're gonna flyyyy.



NEED FOR SPEED 3 **Electronic Arts / 1 CD www.needforspeed.com**

GENEL PUAN: 9

YAZAR	Sinan AKKOL sakkol@level.com.tr				
SİSTEM	Windows 95/98	HD Alanı	103 MB	GRAFİK	★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	Pentium 166	CD-ROM	4 Hızlı	SES/MÜZİK	★★★★★★★★★
RAM	16 MB	MULTIPLAYER	8 Kişi	ATMOSFER	★★★★★★★★
Bilgi için: ARAL İTHALAT 0212 659 26 73 Fiyatı: 30$				OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★
DESTEKLENENLER : 3Dfx, D3D, Joystick				LEVEL CD	Verilmedi

John Saul's Blackstone Chronicles

John Saul ismini duydunuz mu bilmem, son zamanlarda ABD kitap piyasasında ismini bir hayli duyurmuş bir korku-gerilim romanları yazarıdır kendisi. Stephen King ile meslektaş sayılır yani. Kaleme aldığı son eserleri ise bir tımarhane ve onun merhum yöneticisi etrafında dönen olayların konu alındığı bir dizi roman. İşte Mindscape tarafından yakında piyasaya çıkarılacak olan Blackstone Chronicles bu romanların finali niteliğinde bir adventure, oyun tarz olarak alışılmışın dışında bir yenilik içermiyor. Yapımcılar yeni teknolojilerle uğraşmak yerine bilinen teknikleri kullanmayı tercih etmişler. Bu sayede hem oynaması kolay ve zevkli bir oyun yaratmayı, hem de konuyu etkileyici bir atmosfer eşliğinde ele almayı amaçlamışlar. Tabii oyun henüz piyasaya çıkmış değil, bu yazıyı firmanın gönderdiği Beta versiyonunu oynayarak



Korku Ve Gerilim Sevenlere

yazıyorum. Ancak şu aşamada bile hiç fena görünmüyor, tam versiyonu piyasaya çıktığı vakit sizlere oyunun tam bir çözümünü vermeye çalışacağız tabii. Şimdilik genel olarak konuyu ve sistem ihtiyaçlarını ele almakla yetineceğiz.

Tüm Sistemler Devrede

Blackstone Chronicles alışılmış tarzda bir adventure dedik, bunun anlamı basit ve kullanışlı bir arabirime sahip olması, ayrıca çalışmak için aşırı güçlü bir sisteme ihtiyaç duymaması demek oluyor. Çünkü grafikleri önceden render edilmiş ve aşırı hareketli bir oyun değil, daha ziyade bulmacaları çözüyor ve bu şekilde ilerliyorsunuz. Tamam Unreal gibi oyunlarda da bulmaca çözmeniz gerekiyor ama orada hareket ve savaş ön planda, bilmem anlatabildim mi? Oyunda bir envanteriniz var ve topladığınız malzemeyi burada taşıyorsunuz. Kurcalanabilecek şeylerin üzerine geldiğinde ikon şekil değiştiriyor, sağ tuşa bastığınızda ise yapabileceğiniz hareketleri görüyorsunuz. Envanterdeki bir nesneden ise önce onun ve sonra da kullanılacağı yerin üzerine tıklanarak faydalanılıyor, tipik bir adventure arabirimi yani. Sistem ihtiyaçlarına gelince, Windows 95 altında çalışan oyun bir Pentium 133 işlemci, 32 MB RAM, 6X CD-ROM ve 150 MB kadar boş harddısk alanına ihtiyaç duyuyor.

8



BLACKSONNE CHRONICLES Mindscape / Adventure / 1 CD www.blackstone.chronicles.com

YAZAR	M. Berker Güngör				
SİSTEM	Windows 95/98	HD Alanı	150 MB	GRAFİK	★★★★★★★★
İŞLEMCİ	Pentium 133	CD-ROM	6 Hızlı	SES/MÜZİK	★★★★★★★
RAM	32 MB	MULTIPLAYER	Yok	ATMOSFER	★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★

BİLGİ İÇİN : Al Bilgisayar İletişim TEL : (0212) 231 95 97

DESTEKLENENLER : ❑ 3Dfx ❑ D3D ❑ Joystick

LEVEL CD : Verilmedi



Grafikler 24 Bit olarak tasarlandığından en az 2 MB VRAM takılı bir ekran kartına ihtiyacınız olacaktır. Her ne kadar oyun fazla hareketli olmasa da, yüksek kalite grafikler ve akıcı bir biçimde tasarlanmış geçişler nispeten güçlü bir sistemi gerektiriyor, ancak isterseniz bu geçişleri kapatıp sisteminizi rahatlatabilirsiniz.

Geçmişin Hayaletleri

Konuya gelince, aslında çok orijinal sayılmaz, tipik bir hayaletin yarım kalan işini tamamlamak için geri dönüşü olayı. Eski ve devasa ölçülerde bir malikane zaman içinde tımarhaneye dönüştürülür. Burayı işleten doktor aslında çok zeki ve başarılı bir adamdır, ancak biraz çatlaktır. Ruhsal bozuklukların acı ve işkenceyle düzeltilebileceği gibi bir saplantısı vardır, eline düşen hastaları bu yöntemle tedavi etmeye çalışır. Ancak o öldükten sonra tımarhane kapatılır, uzun bir süre bakımsız kaldıktan sonra da bir vakıf tarafından alınıp müze haline dönüştürülür. Tabii ne doktorun, ne de elinde ölen hastaların ruhlarının hala orada tutsak olduğundan sizden başka kimsenin haberi yoktur. Sizin bilmeniz ise çok normal, çünkü doktorun yaşayan tek oğlusunuz. Yıllarca onun hayaletinin emrinde Blackstone kasabasında yaşayan aileleri çeşitli şekillerde çıldırttıktan sonra, beş yıl önce bilincinizi kazanıp ne yaptığınızın farkına varmışsınız. Tek bulabildiğiniz çözüm herşeyi geride bırakıp kaçmak ve başka bir yerde yeni bir hayata başlamak olmuş. Aradan geçen beş senede evlenmiş, bir oğul evlat sahibi olmuş, tüm kötü anıları geride bırakmışsınız. Ancak babanızın hayaleti size verdiği işi yarım bırakmanızdan pek memnun değil, çünkü gelip ufaklığı kaçırıyor, amacı onu sizin yerinize kullanmak. Oğlunuzu kurtarmak için eski malikhaneye geliyorsunuz, babanızın hayaleti sizi karşılıyor ve size oğlunuzu kurtarmak için şafağa kadar süre tanıyor. İşte kısaca hikaye böyle, oyun piyasaya tahminen yılbaşından önce çıkacak, klasik adventure tarzı bir şeyler arıyorsanız biraz daha sabredeceksiniz.



TOCA Racing

Güzel Oyunmuş!

Touring Car ne menem bir şeydir? Efendim, bu arabalar dışarıdan çok tanıdık görünürler, orta sınıf spor otomobil tipindedirler, zaten prensip olarak piyasada satılanlarla aynı tasarımı paylaşırlar. Fakat nedir, kaputun altındakilere bir göz atınca işin ciddiyeti anlaşılır. Şirketler genelde bu araçları piyasadaki modellerin reklamını yapıp satışı desteklemek için yarışlara sokarlar, haliyle bunlar ayrı bir klasmanda kapışırlar. Bu yarışlar İngiltere ve Almanya başta olmak üzere, pek çok Avrupa ülkesinde bir hayli ilgi çeker. İşte bu oyunda konu olarak bu araçların yarışları seçilmiş. Aslında ben araba yarışı oyunlarını pek sevmem, üstelik ardıardına piyasaya çıkan birbirinin kopyası bir sürü yarış oyunu beni bu konudan iyice soğuttu diyebilirim. Neden, çünkü bir süre sonra aynı pistleri dolanıp durmak can sıkmaya başlıyor. Fakat TOCA doğrusu beklediğimden fazla ilgimi çekti. Sıradışı bir durum ama, makinenin başında saatlerce oturup hileklerim kilitlenene dek yarıştım. Doğrusu bu oyunda diğer pek çok benzerinde olmayan bir çekicilik var, Codemasters programcıları işlerini iyi yapmışlar.

Ne Lazım, Ne Değil?

Eğer yanılmıyorsam bu oyun esasen PSX için yazılmıştı, hatta dergide hilelerini verdiğimizi hatırlıyorum, ancak hiç oynamamıştım. PC versiyonu çıkalı çok olmadı, çalıştırmak için Pentium 133 işlemci, 16 MB RAM ve 4X hızlı CD sürücü yeterli olacaktır, tabii daha fazlası asla göz çıkarmaz. Kurulum için 30 MB kadar boş hard-disk alanı gerekecektir, işletim sistemi ise Windows 95 olmalı. Oyun 3Dfx dahil her tür ekran kartını destekliyor, ancak S3 grafik kartlarıyla sorun çıkarabiliyormuş. Eğer bu kartı kullanırsanız, sürücülerinizi yenilemeniz gerekebilir. Hızlı bir bağlantınız varsa, Multi-player desteği mevcut demektir. Bunun dışında, en gerekli şey analog bir Joystick, aslında klavye ile oynayabilirsiniz tabii, ama bu sadece zaman kaybına neden olur, çünkü gerçekten kontroller aşırı derecede hassas.



Start Çizgisi!

TOCA gerçekten çok acayip bir oyun, grafiklere bakıyorsunuz öyle çok abartılı değil, hatta bazen göze hafif pütürlü bile görünüyor, Voodoo kartla bile pek iyi olduğu söylenemez. Seçeneklere gelince, çoğu oyun bundan daha fazla yarış tipi içeriyor. Şampiyona, tek yarış ve zamana karşı yarış dışında bir seçenek yok. Hele gösterişli ara sahneler filan hiç beklemeyin, yarışı anlatması gereken spiker ise sadece başlangıç ve finalde çenesini açıyor o kadar. Ancak tüm bu sıradanlığına karşın, oyunun oldukça ilginç bir atmosferi var. Kendinize bir takım seçip İngiltere kupası için yarışmaya başladığınızda, ister istemez yarışma havasına giriyorsunuz. Her yarış iki ayaktan oluşuyor, önce sıralama turları ve sonra esas yarış. Başlangıç sırasında kaç puana ihtiyacınız olduğunu ekranda görüyorsunuz. Temel kural, her zaman ilk üçte kalmak, daha doğrusu kalabilmek. Çünkü diğer sürücüler buna pek de izin vermiyor, doğrusu bugüne dek silahlı çatışma içermeyen bir yarış oyununda bu kadar saldırgan sürücü gördüğümü hatırlamıyorum, hepsi bir diğerinin minik bir hatasını kolluyor ve kimse diğerine kolayca yol vermiyor. Eğer tampon tokuşturmayı seviyorsanız yaşadınız demektir, ancak kalabalık gruplara çil yavrusu misali dalmayı planlıyorsanız unutun, çünkü aşırı saldırgan bir tarzda yarışmaya başlarsanız ceza alır ve sonra da diskalifiye edilirsiniz. Fakat tabii bu küçük manevralarla rakiplerinizi safdışı bırakamayacağınız anlamına gelmiyor, yine aynı şey onlar için de geçerli.



Gaz Kesmeyin!

Oyuna atmosferini katan en büyük özellik kamera



TOCA RACING Codemasters / Yarış / 1 CD / www.vie.co.uk

YAZAR	: Chainsaw Charlie				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 30 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★ ★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★

BİLGİ İÇİN : Al Bilgisayar İletişim TEL : (0212) 231 95 97

DESTEKLENENLER : 3Dfx D3D Joystick

LEVEL CD : Ocak /98

GENEL PUAN 8

açıları, şimdi hemen söylemem gerekir ki ben bir kokpit manyağıyım.







Eğer oyuna gerçek havası katan bir kokpit tasarımı yoksa, derhal soğuk rüzgârlar esmeye başlar kafamda. Bu oyun ise üç boyutlu bir sürücü kabini tasarımına sahip, sadece direksiyonu değil ellerinizi ve onların hareket ettiklerini de görüyorsunuz. Üstelik kabin içinde sabit değilsiniz; araç savrulurken, takla atarken ve çarpışırken siz de etkileniyorsunuz, bunu bir Force Feedback Joystick ile birleştirince oyun gerçekten çok inandırıcı bir hava kazanıyor. Tabii oyunda kullanılan Engine fizik kurallarına oldukça sadık kalınarak hazırlanmış, bunun da etkisi hayli büyük oluyor. Uzun lafın kısası, eğer piyasadaki diğer yarış oyunları sizi kesmediyse bir de bunu oynayın, seveceksiniz.

GET MEDIEVAL

İNTİKAAAAAAAAM!!!

Şimdi bu ne biçim bir giriş spotudur diyeceksiniz, ama spotun oyunla uzaktan yakından ilgisi yok. Neyle ilgisi var öyleyse diyeceksiniz, ben de size sabredin biraz yazının sonunda anlayacaksınız diyecem. Neyse yerimiz dar, zamanımız az, yemek pişmek üzere, ben en iyisi oyuna geçeyim.

Bilgisayar oyunları belasına benim gibi ilkokulda Amstrad veya dengi bir bilgisayarla (benim hiç Commodore 64'üm olmadı) bulaşanların hatırlayacağı bir isimden bahsedeceğim: GAUNTLET. Belki de bilgisayar ortamında FRP özellikleri taşıyan ilk oyundu Gauntlet. FRP dedikse, yok öyle takım kurma, tonla özellik ayarlama, adamın tecrübe kazanıp gelişmesi falan değil, seçebileceğiniz epi topu dört karakter vardı. Amacımız da çok basitti, gittikçe zorlaşan mahzenlerde karşınıza çıkan bütün yaratıkları öldürüp, etraftaki bütün hazineleri toplamak. İşte bu basit oyun, tam 15 yıl sonra yeniden hortlayarak yeni bir isimle karşımıza çıkıyor. Buyrun Get Medieval'a.

The Sweet Taste of Revenge...

Öyle okkalı, ağırbaşlı, saatlerce anlamak için uğraşmak gerekecek bir oyun arayanlar, önce siz odadan çıkın bakim. Stresli bir günün sonunda yaratık ufalayıp sinir gevşetmek isteyenler, siz kalabilirsiniz. Get Medieval tam size göre. Bu oyunu oynarken beyninizi hayati fonksiyonlarınızın dışında bir iş için kullanmanıza hemen hemen hiç gerek yok, tek yapacağınız elinizden geldiğince hızlı hareket etmek, para ve yiyecekleri toplamak, mahzenlerine haneye tecavüz misali daldığınız yaratıkları öldürmek, evlerini başlarına yıkmak, daha çok para toplamak, gittikçe daha çok hırslanıp bir kuruş fazlası için sizinle aynı yolu paylaşan arkadaşlarınızı parçalamak, yoketmek, öldürmek. Kısaca bir insan ömrü boyunca ne yaparsa, onları yapmak. Tamam abarttığımı kabul ettim, sakinleştim, devam edebiliriz.

Efendim, mahzenlere ister tek başınıza, isterseniz üç adet işsiz güçsüz arkadaşınızla birlikte girip multiplayer olayının zevkine varabilirsiniz. Bu lafın üzerine "Eyi diyon da gurban, biz nereden bulcez dört dene bilgi-neyin-sayarı?" diyebilirsiniz. Deyin bakim, deyin, deyin çekinmeyin. Dediniz mi? Tamam, o zaman SAKİN OLSANA ARKADAŞIM ANLATACAZ, DU Bİ DAKKA YAW. Allah Allah, sinirsellik katsayım abardı yine. Evet, sakinim, devam ediyorum. Bu oyunu dört kişi aynı bilgisayarda oynayabiliyorsunuz. İki kişi klavyeden, iki kişi joystikle olmak üzere tam dört kişi. Ve işin iyi yanı, aynı bilgisayarda oynanan diğer multiplayer oyunlardaki gibi ekran dörte beşe bölünüp zevkin içine etmiyor. Kaç kişi oynarsanız oynayıp, hep aynı ekran içindesiniz. Tabii bunun bir dezavantajı da var, kimse başını alıp istediği yere gidemiyor, bir yöne doğru ilerlemek için herkesin o yöne gitmek için hemfikir olması gerek. Yani Ali "Lan bırak, şuradaki enerjiyi alıcam" diye sağa giderken Veli "Ay şimdi koyacam çift saltolu uçan kafayı, olm eşşek kadar canavar geliyo peşimden, bırak kaçam da kurtulam buralardan" diye sola gidemiyor. Bu da, özellikle dört kişilik oyunlarda bayağı bir dayak vakası yaşanacak anlamına geliyor.

Labirentlerde dolaşırken dikkatinizi çekecektir, enerjiniz sürekli azalıyor. Yani sürekli enerji, yiyecek, mama vs. aramanız gerekiyor. Eğer enerjiniz biterse, beş hakkınızdan birisi gidiyor ve hemen ölünüzün yanından başlıyorsunuz. Beş hakkınızı da kaybederseniz, aynı yerden başlıyorsunuz ama bütün altınlarınızdan oluyorsunuz (kefenin cebi yoktur - BLX) ve bir ruh kaybediyorsunuz (merak teşkil etti içimde şimdi bu nasıl oluyor da oluyor, oluyorsa benim niden tekbir canım, birtek ruhum var? - BLX)



Revenge of the K.A. Writer

Yaratıkların resmen oluk oluk aktıkları dikkatinizi çekecektir. İşte bunları öldürmek için elinizde iki silah var, birincisi standart uzun menzilli silahınız (bunu güçlendirmek için etraftaki kılıç ikonlarını toplamalısınız), bir de toplu katliam büyüsü var. Bu büyü çok kısıtlı, sadece üç tane var, tabii sonradan bulunabiliyor ama yine de dikkatli harcayın derim ben. Ne yaptığını ise söylemicem, sürpriz olsun.

Şimdi Level gelenek ve göreneklerine uyarak, oyundan birkaç tüyo vermenin zamanı geldi. Buyrun bakalım.

- Hemen hemen bütün kapılar anahtarlarla açılıyor. Ve dört çeşit anahtar var. Altın renkli olan, kapıların dışında sandıkları da açıyor. Gümüş ve bronz renkli olanlar ise ait oldukları kapıları. Bunun haricinde, bir de Skeleton Key var ki, aldıktan sonra sadece bir





süre elinizde kalıyor ve bütün sandıkları açıyor, ve sadece bu anahtarla açılan kapıların arkasında genellikle büyük miktarlarda ganimet oluyor.

Bazen açtığınız sandıktan ganimet beklerken, bodur bacaklı bir hırsız çıkıyor. Bu velet, elinizdeki bütün büyüleri ve silah upgradelerini alıp kaçacaktır. Ama o kadar hızlı ki, bir kere elinizden kurtuldu mu tutabilene aşk olsun. Dikkat edin derim.

Her beş bölümün sonunda bir bölüm sonu canavarıyla karşılaşıyorsunuz. Bunlar her şekilde öldürülebiliyor, ama aynı yerde fazla kalırsanız gelip kafanızı ezecektir. Sürekli kaçın ve araya biraz mesafe koyunca dönüp ateş edin.

Silah ve zırh upgradelerinin dışında birçok ekstra güç alabiliyorsunuz. Bunları iyi kullanın diyemiyorum, çünkü alıp da yanınızda taşıyamıyorsunuz, ve birini aldığınızda öncekinin etkisi bitiyor. O yüzden bunları hemen değil, çok ihtiyacınız olunca alın.

Yaratıklarla değil, yuvalarıyla ilgilenin. Buraları hemen yıkmazsanız, öldürdüğünüz her yaratık, iki adet kan davalı olarak size geri dönecektir.

Oyunun grafikleri oldukça güzel. Özellikle karakterlerin ve yaratıkların animasyonları oldukça iyi. Sesler de öyle, karakterinizin hiç susmadan vıdı vıdı konuşması bazılarını sıkabilir ama benim hoşuma gitti. Müzikler ise rezalet, bu zamanda MIDI müzik mi kaldı kardeşim? Hadi yaptınız bari adam gibi yapsaydınız da kanımız akmasaydı. Ne o öyle gotik-tekno karışımı müzikler, yeni bir tarz mı çıkartıyosunuz piyasaya. Müzikten zayıf aldın 2178 Mono Lith, git otur yerine. - Ama ürtmenim....
- Sus dedim!!!

İşte böyle sevgili okur. Vasatın altında bir otistiğin bile oynayabileceği kadar basit, ama çok çok zevkli bir oyun Get Medieval. Tek başınıza oynarsanız bir süre idare eder ama oyunun yapılış amacı dört adet arkadaş-kardeş-kuzen bileşimiyle oynamak. Sokakta çelik çomak oynayan arkadaşlarınızı kapın kollarından, oturtun yanınıza ve bu oyunu oynayın. Gerçekten çok zevkli.

İNTİKAAAAAM

Geldik yazının spotunun neden intikam olduğuna. Dikkatinizi çekmiştir, geçen ay Mad Dog isimli şahıs beni Test Drive 5 yazısında konu mankeni olarak kullanmıştı. Ben aslında çok sakin bir insanım, ama bir misilleme yapıp, bu arkadaşın gizli kalmış yönlerini gözler önüne sermek zorunda hissettim kendimi.

VROM, VROOMM.

O ses de neydi? Neyse, işte bu Mad Dog denilen şahıs, motorsikletli adam, sizi hep çok sert birisi olduğuna inandırmaya çalıştı. Ama işin aslı öle diil. Bu kişi, bulduğu her fırsatta motoruna atlayıp, kırlara bayırlara gider, papatyalar arasında börtü böcekle oynar, kelebek kovalar.

BROOOM, BROOOOOM.

Ne oluyo yaw, sanki derginin içinde harleyciler geziyor. Ha ne diyodum, evet, bu utanmaz birey, doğa adamı olmasının yanısıra, bulduğu her fırsatta dergidekileri toparlayıp pikniğe götürür ve orada zorla yakartop falan oynatır. Ama illaki plastik topla oynar, çünkü meşin topun narin-nazenin ellerini inciteceğinden korkarr ve üstüne üstlük...

BROOMM. SON DUANI ETTTT, BRRRROOOOOOOM.

Ula, ula noluyo la? Bak Mad'cım, ben müdürüm beni ezersen seni işten atarım. Şşş, sana diyom bak, alo, hiç sevmedim o gülüşü, hemen delete ediyorsun suratından. Gelme üstüme bak, 17 inç monitör atarım kafana, erkeksen motordan in de teker teker gel. Yok yok vazgeçtim, şaka dedim, valla şaka bak, şaka..............................
İMDAAAAAAAAT!!



ARTILAR / EKSİLER

+ Grafikleri oldukça güzel.
+ Sesleri de güzel.
+ Ucuza multiplayer oyun arayanlar için ideal.
- İğrenç midi müzikleri var. Böğggg.
- Tek başına oynanınca kısa sürede sıkıyor.
- Müzikleri çok kötü demiş miydim?


İçinden herşey çıkabilir


Ne renk kapı, o renk anahtar


Yiyin onları !!


Zırhınızın gücünü 1-5-10 Puan arttırırlar


Bunlar da silahınızı güçlendirmekle sorumludur


İşte biricik büyünüz


Her kapıyı açar


Bunu alınca düşmanlar fellik fellik kaçar


Ben Shonson'dan daha hızlı koşmanız için


Bir ruh kadar sessiz ve görünmez olursunuz


Yaratıkları ve yuvalarını tarumar eder


Yaratıkların size tapmasını sağlar Hazır eğilmişken vur tekmeyi gitsin

GET MEDIEVAL Monolith Studios / Arcade / 1 CD www.getmedieval.com

GENEL PUAN 7

YAZAR	: Sinan AKKOL				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 106 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 90	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 4 Kişi	ATMOSFER	: ★ ★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : ☐ 3Dfx ☐ D3D ■ Joystick LEVEL CD :

People's General

Gerçek Generallere Özel

Strateji oyunları denince aklınıza hemen Red Alert ya da Starcraft geliyor değil mi? Ama yanılıyorsunuz, gerçek bir strateji oyunu, bina kurup tank üretmekten çok daha fazlasını içerir. Ne kadar eğlenceli olurlarsa olsunlar, RTS türü oyunlar modern bir savaş alanında olup bitenleri asla yansıtamazlar. İşte bunun nedenleri; öncelikle savaş araçları fabrikalarda üretilir, yani savaştan önce. Gerçek dünyada savaş alanına maden ve fabrika kurup tank üretmeye kalkarsanız, düşman kuvvetleri savaşı bırakıp sizinle dalga geçer! İkinci sebep ise gerçek bir savaşı sadece tank ya da uçaklardan oluşan bir güçle kazanamazsınız, birimler arası dayanışma ve eldeki kuvvetlerin akıllıca kullanılması şarttır. Üçüncüsü, Starcraft oynarken bir Marine düşman karşısında ölene dek dikilip ateş eder, ama gerçek savaşta askerleriniz duruma göre hareket eder. Pusuya düşen bir birlik, ateşe karşılık verebileceği gibi, siper alabilir, korkup teslim olabilir, ya da aşırı kayıp verince cephe gerisine doğru tabanları yağlayabilir. Son olarak savaş sisi diye birşey yoktur, daha başlangıçta tüm haritayı bilirsiniz, fakat bir defa atış menzilinden çıktı mı, düşmanın konumu ve gücü hakkında kesin birşey söylemek mümkün olmaz. Tamam, çoğu modern RTS bu konulara eğiliyor, ama nereye kadar? Genelde çok yüzeysel, ne de olsa aşırı detay oyuncuyu sıkabilir, hem gerçek zamanlı oyunlarda bunları ele almak işi içinden çıkılmaz hale getirir. Tüm bu detayları War Game denen ve genelde Turn bazlı olarak tasarlanan ayrı bir oyun sınıfı ele alır, bu tarz oyunları klasik satranç ile aynı sınıfa sokmak yanlış olmaz. Bunlar Mouse tıklamaktan ziyade düşünmeyi ve tüm savaş alanını görebilmeyi gerektiren oyunlardır, yani gerçek generallerin oyunları. Duyduğum kadarıyla çoğu askeri akademilerde bu tarz oyunların oynanması eğitim seviyesinde ele alınıyormuş, bu herhalde işin ciddiyetini anlatmak için yeterli olur. İşte SSI tarafından geliştirilen People's General tam bu sınıfa giriyor.



Savaş Alanı

People's General aslında General serilerinin en son ve belki de en iyi oyunu. Grafik açıdan öncekilerden çok üstün bir yapıya sahip olan oyun, doğal olarak biraz güçlü bir sistem istiyor. Windows



95 altında çalışmak üzere hazırlanmış olan oyunun minimum sistem gereksinimi bir Pentium 166 işlemci, 32 MB RAM, 8X CD sürücü, 50 MB boş Hdd alanı ve en az 2 MB VRAM takılı bir grafik



kartı olarak belirtiliyor. Oyunu Mouse ve klavye yardımıyla oynuyorsunuz, eğer Multi-player oynamaya niyetiniz varsa hızlı bir net bağlantısına ihtiyacınız olacak demektir. Ayrıca oyun çalışmak için DirectX 6.0 ve Quicktime 3.0 programlarına ihtiyaç duyuyor. Eğer makinenizde kurulu durumda değilse, bunları kurulum esnasında oyun diskinden kurabilirsiniz. Oyunun konusuna gelince, basitçe özetlersek senaryo 2005 yılında Çin ve ABD arasında çıkacağı varsayılan bir savaşı ele alıyor. Çin tüm ekonomik dengelerin bozulduğu bir zamanda, Uzakdoğu üzerinde kurduğu genişleme planını devreye sokar. Gittikçe artan nüfusunu beslemek için zaten bu bölgelerdeki kaynakları ele geçirmeye ihtiyacı vardır, ordusu teknolojik açıdan biraz geri, ancak sayıca çok üstündür. Çinli generallerin amacı sadece Kore ve Vietnam gibi ülkeleri almak değil, Rusya topraklarının büyük bir bölümünü de ele geçirmektir. Sonuçta başını ABD ordusunun çektiği Birleşmiş Milletler ve Rusya Federasyonu güçleri olaya müdahale ederler. Oyunda ister Çin, ister BM tarafında savaşa girebiliyor, tek senaryolar ya da seferberlik senaryolarını oynayabiliyorsunuz.

Ordular

Öncelikle bu oyun Turn bazlı olarak oynanıyor, yani siz hareketlerinizi yapıyorsunuz, sonra sıra düşmana geçiyor. Her birimin belli bir hareket puanı var, bu puanlar farklı şekillerde harcanabiliyor. İkmal yapmak ve eksilen birlikleri tamamlamak gibi hareketler o turda bir birimin tüm puanını götürürken, intikal ve çatışma farklı oranlarda puan harcıyor. Tabii hareket esnasında zemin ve hava koşulları gibi etkenler birimleri epey etkiliyor. Mesela zırhlı araçlar açık yollarda hızla ilerleyip savaşırken, şehir ya da orman gibi bölgelerde piyadeler daha avantajlı duruma geçiyor. Ayrıca birliklerin gücü, tecrübesi, özel donanımları ve başlarındaki komutanın özel yetenekleri gibi pek çok detay işi daha da karışık hale getiriyor. Bunlara bir de pusuya düşürülme ihtimali eklenince, her hareketinizi incelikle planlamanız gerektiği ortaya çıkıyor. Bir örnek verelim, mesela sizden büyük bir kenti ele geçirmeniz isteniyor. Oyunda zafer kazanmak güçlerinizin belirli hedefleri işgal etmesi ya da elde tutmasıyla mümkün oluyor. Burada yapılabilecek en aptalca hareket şehre gözü kapalı şekilde tanklarla dalmaktır, çünkü sizi neyin beklediğini bilmiyorsunuz ve tanklar şehir içinde manevra kabiliyetlerini epey yitirirler. Önce bir keşif yapmalı, bölgedeki düşmanı tanımalısınız. Sonra topçu ve hava



önemli, çünkü seferberlik görevlerinde oynarken her çatışmanın sonunda kalan gücünüzü bir sonraki senaryoya taşıyorsunuz, haliyle bunlar daha tecrübeli ve daha güçlü oluyorlar. Bu yüzden zayıflayan birlikleri her fırsatta tamamlayın, bu size bedavaya geldiğinden işinizi kolaylaştırıyor. Savaş alanında yakın hava desteğini saldırı helikopterleri sağlıyor, ancak keşif ve destek amacıyla hava kuvvetlerinden yardım alabilirsiniz. Tabii burada iki detay var, ilk olarak bölgedeki hava üstünlüğünün kimde olduğu, ikincisi ise hava görevleri için size verilen puan miktarı. Bu puanlar önceki uçuşların başarısına göre epey değişebiliyor.

bombardımanı ile hedeflerinizi güzelce yumuşatmalı, düşmanın toplanmasına izin vermeden zayıflayan birliklerini piyade ile ezip, bölgeyi tank ve helikopterler yardımıyla kontrol altına almalısınız. Zayıflayan birliklerinizi takviye etmeli, destek güçleriyle köprü ve kavşak gibi kilit noktaları ele geçirip düşmanın muhtemel saldırısına karşı konumunuzu güçlendirmelisiniz. Fazla mı karışık geldi? Fakat zaten gerçek savaş Doom oynamaya benzemez, o yüzden siz ve ben PC başında oynarken sadece bir avuç insan gerçek general rütbesini takmaya hak kazanıyor!

Destek Kuvvetler

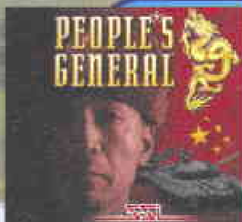
Bu oyunda üretim olmadığını baştan söylemiştik, fakat savaş alanında yine de belli bir ekonomik düzen var. Başlangıçta size verilen kuvvetler dışında takviye kuvvetler getirtebilirsiniz, bunun için prestij puanlarına ihtiyacınız olacak. Bu puanlar başarınıza göre genel karargah tarafından size tahsis ediliyor, bunları kullanarak destek güçleri alabiliyorsunuz. Destek kuvvetlerinizi seçerken tecrübeden tutun da, özel yeteneklere kadar pek çok şeyi belirleme imkânınız var. Ancak savaş alanında mümkün olduğunca az kayıp vermek çok

Kumanda Odası

Şimdi bir de ara birime kısaca bakalım. Savaşa başladığınız zaman bölge haritasının bir kısmını ve ekranın sağındaki tuşları görüyorsunuz. Bu tuşlar tüm haritayı görmenizi, karargaha girip birliklerinizin listesini gözden geçirmenizi, destek almanızı, hava görevleri düzenlemenizi ve oyun seçeneklerini kullanmanızı sağlıyorlar. Haritadaki bir birime sol tuşla tıklayıp seçebilir, intikal ettirebilir ve saldırtabilirsiniz. Kendinizin ve hemen yakındaki tanımlanmış düşman birimlerinin üzerine sağ tuşla tıkladığınız zaman ise bir bilgi ekranı çıkar. Buradan saldırı ve savunma detayları, gücü ve cephaneyi görebilirsiniz. Kendi birliklerinizin ikmal ve havadan nakil gibi işlerini buradan yaparsınız. Ancak unutmayın, helikopterler ikmal için ikmal birliğine ya da dost havaalanına gitmek zorundadır, diğerleri sahrada ikmal edebilirler. Görev aralarında ise birliklerinizi denetleyip hazırlayabileceğiniz başka bir menü çıkar, bu menü savaş alanındakinden pek farklı değildir.

Son Saldırı

People's General oldukça detaylı ve oynandıkça öğrenilen bir oyun, asla basit değil, son derece gerçekçi ve bağımlılık yapıcı. Haritalar ve birim grafikleri bu tarz oyunların en iyisi, ayrıca tamamen gerçek ünitelere kumanda etmek uzaylılardan sonra güzel bir değişiklik oluyor. Yapay zekanın hiç fena olmadığını da hemen ekleyelim, kör topal saldırılarla bu oyunda bir yere varmak pek mümkün değil yani. Müziklerin monotonluğu haricinde pek bir kusur bulmak mümkün değil. Ayrıca harita editörü yardımıyla tamamen yeni senaryolar oluşturma şansınız da mevcut. Ancak bu oyunun bir RTS olmadığını hatırlayın, süratli Mouse tıklayarak değil, her adımı düşünerek atacağınız gerçek bir strateji oyunu. Eğer böyle bir oyunun özlemini çekiyorsanız, işte People's General tam sizin ilacınız.



PEOPLES GENERAL SSI- Mindscape / Strateji / 1 CD / www.peoplesgeneral.com

8

YAZAR	: War Lord				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 50 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 8 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★

BİLGİ İÇİN : Aİ Bilgisayar İletişim TEL : (0212) 231 95 97

DESTEKLENENLER : ❑ 3Dfx ❑ D3D ❑ Joystick LEVEL CD : Ekim /98

STREET FIGHTER ALPHA WARRIORS DREAMS

Arcade makinelerinde Street Fighter'ı ilk gördüğüm zaman bu oyunun bir başlangıç olduğunu, devamlarının ve benzerlerinin çıkacağından emindim ve öyle de oldu. Street Fighter'ın ardından ikincisi büyük bir değişmeye uğramış olarak karşımıza çıktı. Grafiklerdeki güzellik ve hareketlerin akıcılığı o çevreye takılan bütün insanları büyülemişti ki. Oyunu oynamak için insanların kuyruk olduğunu hatırlıyorum hatta kavga oyundan çıkıp salondaki insanlara da yansıyordu ve tekme tokat kapışıyorlardı. Bu kapışmaları gören üretici kesimi boş durmadı (biz bu oyunu bilgısayarda MÜKEMMEL SATARIIIIZ düşüncesi). Kolları sıvayıp bilgisayar oratamınada taşıdılar ve şu bulunduğumuz zamana kadar yirmiden fazla (abartmış olabilirim) Street Fighter çeşidi çıkardılar. Bunların hangisi gerçeği acaba diye düşündüğümüz bile oldu. En son arcade salonlarında bunların son versiyonlarından birisini, ufak bir çocuğa karşı oynayım dedim (ufak çocuk bana ne yapabilir ki düşüncesi). O ufak çocuk 19 saniye gibi kısa bir sürede sevgili Ryu'cuğumun azını burnunu dağıtmayı başardı, bununla da kalmadı altı jetonumu daha yedi bitirdi (ufak çocuk beni nasıl yener düşüncesi). Bunun üzerine bende bilgisayarda oynayan kardeşlerimizinde aynı durumda kalmamaları için Street Fighter'ın bilgisayarda çıkmış son versionunu açıklamaya karar verdim (Bi dakkaaa, sen oyunu açıklamaya nasıl karar veriyosun, burada o kararları ben veririm - BLX)



HER ZAMAN DEĞİŞİK

Sreet Fighter Alpha'nın, önceki verisyonunda göre hem mekan olarak hemde hareket olarak değişiklikleri var. Oyunumuz Alpha'2 den önce çıkmasına rağmen piyasaya geç gelen oyunlardan biri. Adam sayısı diğerine göre daha az, özellik olarak fazla bir değişme yok, Alpha 2 Pentium 100 gibi bir makinada zorlanarak çalışıyordu.

Alpha 'da ise bu çalışmama olayı yok düşük bir makinede bile gayet düzgün çalışıyor. fazla zorlanmadan rahat rahat oynayın..

Başlangıç demosunu hiç beğenmedim. Sanki arcade makinesinden kamera ile çekilmiş gibi,oyunu oynayın yeter tıribini uygulamışlar ("oyunun ne mal olduğunu görün" demiş de olabilirler). Demodan sonra menü olayına dalış yapabiliriz.dövüş oyunundan fazla detaylı bir şey beklemeyin. O yüzden bu menüyü öyle tek tek açıklamaya gerek yok. Zaten iki ay önce gelen Street Fighter Zero ile, onunla tamamen aynı olan Street Fighter Zero 2'deki menülerle aynı. Açıklamaya bile gerek duymuyorum ve hemen çok iyi tanıdığınız adamların hareketlerine geçiyorum.







Eğer eski Street Fighter'lardan birisini oynadıysanız, burada yeni hiçbirşey yok, aksine gerileme olduğu bile söylenebilir. SF Zero ve Zero 2 ile tamamen aynı olan Street Figter Alpha'yı kurtaran tek şey oynanabilirliği, Ken'le ortalığı dağıtmak hala çok zevkli. Ama adam gibi çalışmak için Pentium 166 ve 32 MB isteyen bir oyundan çok daha fazlasını beklerdim açıkçası.



Dhalsim
Yoga Fire - D, DF, F+P
Yoga Flame - F, DF, D, DB, B (Geri yarım daire)+P
High Yoga Flame - F, DF, D, DB, B (Geri yarım daire)+K
Yoga Teleport - B, D, DB or F, D, DF+3 Kicks



Dan
Self-Taught Wave Punch - D, DF, F+P
Shiny Dragon Punch - F, D, DF+P
Flurry Kick - D, DB, B+K
Rolling Taunt - D, DF, F or D, DB, B+Start



CHUN LI
Fireball - B, DB, D, DF, F(İleri yarım daire)+P
Lightning Leg - K'ya sürekli basın
Rising Bird Kick - Aşağıya basılı tutun (2 saniye), U+K
Flip Kick - F, DF, D, DB, B(Geri yarım daire)+K
Super Combos:
Kikosho - D, DF, F, D, DF, F+P
Thousand Burst Kick - Geriye basılı tutun (2 saniye), F, B, F+K
Brave Mountain Rising Heaven Kick - Aşağı-geriye basılı tutun (2 saniye), DF, DB, U+K



CHARLIE
Sonic Boom - Geriye basılı tutun (2 saniye), F+P
Somersault Shell - Aşağı basılı tutun (2 saniye), U+K
Super Combos:
Sonic Break -Geriye basılı tutun (2 saniye), F, B, F+P, Tap P
Somersault Justice - Aşağı-geriye basılı tutun (2 saniye), DF, DB, U+K
Crossfire Blitz - Geriye basılı tutun (2 saniye), F, B, F+K



MR BISON
Psycho Shot - Geriye basılı tutun (2 saniye), F+P
Double Knee Press - Geriye basılı tutun (2 saniye), F+K
Head Press - Geriye basılı tutun (2 saniye), U+K
Somersault Skull Diver -Aşağı basılı tutun (2 saniye), U+P,P
Bison Warp - B, D, DB or F, D, DF+Üç tekme veya yumruk tuşuna birden basın



Akuma
Blue Fireball - D, DF, F+P
Red Fireball - F, DF, D, DB, B+P
Air Fireball - Havadayken D, DF, F+P
Dragon Punch - F, D, DF+P
Hurricane Kick - D, DB, B+K
Ashura Warp - B, D, DB or F, D, DF+3Tekme veya 3Yumruk
Roll D, DB, B+P
Hundred Demon Somersault - D, DF, F, UF+P, P or K



ROSE
Soul Spark - DB, D, DF, F+P
Soul Reflect - D, DB, B+P
Soul Throw - F, D, DF, P
Soul Spiral - D, DF, F+K
Super Combos:
Aura Sould Spark - D, DB, B, D, DB, B+P
Aura Sould Throw - D, DF, F, D, DF+P
Soul Illusion - D, DF, F, D, DF+K



Rolento
Patriot Circle - D, Df, F+P
Mekong Delta Attack - D, DB, B+P, P
Mekong Delta Escape - D, DB, B+K
Mekong Delta Air Raid - 3 punches, P
Stinger - F, D, DF+K, K
Quick Jump - D, U, K
Safe Landing - 3 Kicks(Tam yere düşmek üzereyken yapın)



KEN
Fireball - D, DF, F+P
Hurricane Kick - D, DB, B+K(Havada da yapılabilir)
Dragon Punch - F, D, DF+P
Roll - D, DB, B+P
Fake Roll - D, DF, F+Start
Super Combos:
Dashing Dragon Punch - D, DF, F, D, DF+P
Standing Super Dragon Punch - D, Df, F, D, DF+K, tap K



GUY
Bushin Dash - D, DF, F+K, K
Bushin Hurricane Kick - D, DB, B+K
Bushin Air Throw - D, DF, F+P, P
Turn Punch - D, DB, B+P
Super Combos:
Bushin Strong THunder Kick - D, DF, F, D, DF+K
Bushin Eight-DoubleFist - D, DF, F, D, DF+P, tap P



Gen
Mantis Style - 3 Punches
Rising Kick - F, D, DF+K(Dragon Punch ile tekme)
Rapid Punch - Sürekli yumruğa basın



ADON
Jaguar Kick - D, DF, F+K
Jaguar Tooth - F, DF, D, DB, B (yarım daire geri)+K
Rising Jaguar - F, D, DF+K
(A Dragon Punch ile Kick)
Super Combolar:
Jaguar Assault - D, DF, F, D, DF+P, tap P veya K
Jaguar Revoler - D, DF, F, D, DF, F+K



Zangief
Spinning Clothesline - İki yumruk tuşuna birden basın
Short Clothesline - İki tekme tuşuna birden basın
Banishing Punch - F, D, DF+P
Spinning Pile Driver - 360 derece çevirin+P
Siberian Bear Crusher = 360 derece çevirin+K(uzakta durun)
Siberian Suplex - 360 derece çevirin+K(yakın)



SODOM
Jigoku Scrape - D, DF, F+P
Shiraha Catch - F, D, DF+K
Butsumetsu Buster - 360 derece çevirin + P
Daikyo Burning - 360 derece çevirin + K
Jutting Kick - b, DB, D+K(Bunu yere düştükten sonra yapın)
Super Roll - F, DF, D+P(Bunu da yere düştükten sonra yapın)
Super Combos:
Super Rushing Jigoku - D, DF, F, D, DF, F+P
Omega Slam - 720 derece çevirin(2 tam daire)+P



Sakura
Fireball - D, DF, F+P, P, P
Dashing Dragon Punch - F, D, DF+P
Hurricane Kick - D, DB, B+K



SAGAT
High Tiger Shot - D, DF, F+P
Low Tiger Shot - D, DF, F+K
Tiger Crush - F, D, DF+K
Tiger Blow - F, D, DF+P
Super Combos:
Tiger Cannon - D, DF, F, D, DF, F+P
Tiger Genocide - D, DF, F, D, DF+K
Tiger Raid - D, DB, B, D, DB, B+K



RYU
Fireball - D, DF, F+P
Hurricane Kick - D, DB, B+K(Havada da yapılabilir)
Dragon Punch - F,D,DF+P
Fireball Fake - D, DF, F+Start
Super Combos:
Super Fireball - D, DF, F, D, DF, F+PSuper Hurricane Kick - D, DB, B, D, DB, B+K



BIRDIE
Bull Head - geriye çekili iken iki saniye, F+P
Bull Horn - tekme veya yumruğa iki saniye basılı tut ve bırak
Murderer Chain - 360 derece daire+P
Bandit Chain - 360 derece daire+K
Super Combos:
Bull Revenger - D, DF, F, D, DF+P or K
The Birdie - charge Back for two seconds, F, B, F+P

F: İleri B: Geri DB: Geri+ aşağı DF: Aşağı+İleri P: Yumruk K: Tekme D: Aşağı



GENEL PUAN **6**

STREET FIGHTER ALPHA

Capcom / Dövüş / 1 CD / www.vie.co.uk

YAZAR : Sinan Almaç
SİSTEM : Windows 95/98
İŞLEMCİ : Pentium 166
RAM : 32 MB

HD Alanı : 70 MB
CD-ROM : 4 Hızlı
MULTIPLAYER : İki Kişi

GRAFİK : ★★★★★★
SES/MÜZİK : ★★★★★★
ATMOSFER : ★ ★★★★
OYNANABİLİRLİK : ★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : ❑ 3Dfx ❑ D3D ■ Joystick LEVEL CD : Verilmedi

Xenocracy

Afraid Of Darkness?

Hiç düşündünüz mü, evrenin boyutları karşısında biz insanlar ne denli küçük ve önemsiz varlıklarız. Star Trek, Star Wars ve daha sayısız pek çok bilim-kurgu yapıtı aslında hayalgücümüzün ne kadar sınırlı olduğunu gösteriyor. En geniş kapsamlı yapım bile genelde sadece bir galaksi içinde geçen olayları konu alır. Ancak şu ana dek haritalara geçen galaksi sa-



yısı 4 milyonun üzerinde, üstelik bu sadece şu teknolojiyle saptayabildiklerimiz, yani büyük ihtimalle buzdağının sadece tepesi. Tabii bir de şu paralel evrenler teorisi var, bu durumda bizimki gibi sayısız evrenin varlığı gündeme gelir ki, bunu düşünmek bile beni kendimden geçiriyor. Gitmek istiyorum, bu taş parçasının üzerinde para, güç, mevki ve daha bir sürü kendi yarattığım kabusla boğuşmaktan yoruldum. Varoluşun sonsuz derinliğinde kaybolmak, enerjiye dönüşüp evrenin bir parçası olmak, yıldız ışığında arınmak istiyorum. Varış noktası olmayan yolculukları bu yüzden severim, çünkü uzayın sonunda bir yerlerde bulmayı umduğum bir cennet yok, benim tek arzum karanlığın ve ışığın içinde eriyip gitmek. Tıpkı sevgili denizine geri dönen bir damla su gibi, o bir damla suyun varmayı amaçladığı bir yer yoktur, o artık tanımlanamaz, o şimdi sadece denizdir. Bu gerçeklikte süren varlığım sona ermeden önce bunu yapabilmeyi, en azından ölmeden önce bir yıldız gemisinin güvertesinden evrene bir defa bakabilmeyi isterdim. Burada sonsuza dek yaşamaktansa, uzayın karanlığında sürüklenip gitmeyi tercih ederim. Belki bir gün, belki.

Or Yourself?

Bazıları böyle bir girişi "artistik" bulabilir, ancak zaten anlaşılmayı beklemiyorum. Neler hissettiğimi anlayan pek az insana rastladım, onlarla ise konuşmaya bile ihtiyaç duymadan anlaşabiliyorum. Öyle ya da böyle, bunlar benim duygularım. Peki bu oyunla ne alakası var, basit, bu oyun uzayda geçiyor ve ben PC ekranında bile uzayı gördüğüm zaman dağılıyorum. Heh, hatırlayabildiği ilk anısı gökyüzüne bakıp derin bir merak hissine kapılmak olan bir adamdan ne bekliyor-



sunuz ki, borsa üzerine yorum yapmasını mı? Günümüzün en tekerleme lafı olan "yükselen değerler" saçmalığıyla ve temsil ettikleriyle ilgili tek bir söz söyleyebilirim. Son dinozor da yok olduğunda, hamam böcekleri kendilerini dev sanmaya başladılar, anlayana yurttan sesler korosu. Neyse, gelelim sadede, bu oyunu bir süredir bekliyordum, sebebi malum sanırım. Son zamanlarda çıkan oyunlarda belirgin bir atmosfer eksikliği var, herkes muhteşem grafikler yapmak için yırtınıp duruyor. Fakat kimse sormuyor, bu adamı biz niye uzayda savaşmaya gönderiyoruz? Tüm insanlığı kurtarmak mı, kimin uğrunda? Bırak aptallıklarının cezasını çeksinler! Bu arada ben yeni sistemlerin ve ırkların keşfedildiği, hayal ürünü bile ol-



sa yeni kültürlerin tanındığı oyunları yapmak kimin aklına gelecek diye bekliyorum. Tanımadığım bir yaratığa lazer sıkmak birkaç dünyalı politikacı dışında kime ne fayda sağlayacak ki? İşte bu yüzden Xenocracy beni hayal kırıklığına uğrattı, yine uzaya çıkıp birkaç aç gözlü salak sevinsin diye etrafa ölüm saçıyorsunuz.

What Lies Within?

Olaylar onbin küsür yılında geçiyor, insan ırkı Güneş Sistemi dahilinde her yere koloni kurmuş, yıldızlara seyahat etmek için gereken teknoloji de mevcut, ancak üstün bir sınıf buna izin vermiyor. Warlords denen bu üstün sınıf genetik deneylerin ve mutasyonun ürünü. Neden sistem dışına çıkmaya izin vermediklerine gelince, burası biraz tartışmalı. Kimi onların insan ırkını





kontrol altında tutmak istediğini, kimi de dış uzayda bulunan bir tehlikeye karşı bizi koruduklarını söylüyor. Tabii bu arada tüm sistem barış içinde değil, dört ana gezegenin oluşturduğu bir federasyon var. Bunlar değerli kaynakların kullanımı için sürekli birbirleriyle kapışıyorlar. Ancak bu minik savaşları kontrol altında tutmak için tarafsız bir güç oluşturulmuş. Siz bu gücün kumandanısınız, unvanınız ise Wing Toucher, çok yaratıcı bir isim değil mi? Üssünüzde oturup gelecek yardım çağrılarını bekliyorsunuz, bu arada gelen ödeneklerle araştırma falan yapıyorsunuz. Ancak işin bir püf noktası var, her zaman aynı anda birden fazla görev geliyor, siz sadece birine müdahale edebiliyorsunuz. Burada ister adil davranıp herkese eşit yardım eder, ister bir gezegenin tarafını tutup sistem içi savaşı körüklersiniz, tabii diğerlerinin desteğini kaybetmeyi göze alarak. Böyle bir senaryoda uzaylı istilacılar olmazsa olmaz, nitekim bir zaman sonra onlar da gelip şenliğe katılacaklar.

Will You Face It?

Oyunda kumanda edebildiğiniz beş tip gemi var, bunları uçuş öncesi mevcut silah ve sistemlerle donatmak sizin işiniz. Bunun yanında yanınıza bir kanat adamı, kendi geminize ise bir yardımcı pilot alıyorsunuz. WSO (Weapons Systems Operator) denen bu eleman size gemiyi kullanırken yardım ediyor. Üssünüzde beş yedek pilot ve beş yedek WSO mevcut, ölenlerin yerine yenisi gelmiyor. Tüm bu konseptin ta kendisi büyük bir saçmalık bence, hem sisteme muhafızlık edecek bir güç kur, hem de olanakları öyle bir sınırla ki hiç bir halta yaramasın. Uçuşu iki gemiyle sınırlamak kimin aklına geldiyse, sanırım o esnada BM yıllık aktivite raporunu filan okuyordu. "Sevgili günlük, bu yıl da bizim açımıza hiçbir işe yaramadan geçti, fakat Venüs sahillerinde yaptığımız tatilde, pardon görevde çok eğlendik. Yeni yılda bütçenin arttırılması için başvuruda bulunacağım, böylece o yeni model uzay gemisini sevgilime hediye edebilirim." Sizin anlayacağınız, oyundaki amacınız sistemde düzeni ve eşitliği sağlamak değil, sadece savaşların izin verilenden fazla büyümesini önlemek.



Or Will You Run?

Görevlerin amacı değişebiliyor, savunma, saldırı, kurtarma, ele geçirme, taraflardan birine destek çıkma vs, vs. Ayrıca iki çeşit ortam var, uzay ve gezegen yüzeyleri, burada uzayın grafik tasarımının kötü olmadığını belirtmeliyim, fakat çok daha iyilerini gördüm. Yer görevlerinde kullanılan grafik tasarım ise bence hiç iyi değil, anlaşılan fazla uğraşmak istememişler. Yapay zekaya gelince, aslında yapay zekaya pek gelmeyelim daha iyi, bilmem anlatabildim mi? Bu oyunda da gemilerin kokpit tasarımı olmadığını söylemiş miydim? Merak ediyorum, acaba uzay mekiği pilotları gemilerini ön kaputun üstüne oturup öyle mi uçuruyorlar, çünkü kokpitsiz bir gemi bende bu çağrışımı yapıyor. Fazla uzatmasam iyi olacak gibi. Xenocracy pek iyi bir oyun sayılmaz, programcılar orijinal birşeyler yapmayı planlamış, ancak sanki sonradan kafaları karışmış. İlle de almak isterseniz birşey demem, fakat çabuk bayıyor söylemedi demeyin. İzninizle bu yazıyı bir dörtlükle kapatacağım, içimden öyle geldi.

Durdum aynanın önünde
Düşünüyorum
Ben miyim gerçek,
Yoksa o mu?

XENOCRACY Simis / Uzay Simulasyonu / 1 CD / www.simis.com

YAZAR	Mad Dog				
SİSTEM	Windows 95/98	HD Alanı	: 75 MB	GRAFİK	★★★★★★
İŞLEMCİ	Pentium 166	CD-ROM	: 6 Hızlı	SES/MÜZİK	★★★★★★
RAM	32 MB	MULTIPLAYER	: 8 Kişi	ATMOSFER	★ ★★
				OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★

DESTEKLENENLER : 3Dfx, D3D, Joystick — LEVEL CD : Ağustos/98

GENEL PUAN: 6

RedJack
Revenge of the Brethren

Lizard Point
Port Royal
The Ship
RedJack Island
Cartagena
Blackbeard's Fortress

LIZARD POINT KASABASI

Oyuna başlayınca, arkanıza bile bakmadan kasabaya koşun, çünkü takıp ediliyorsunuz ve geriye dönerseniz kuşbaşı olma ihtimali yüksek. Kasabaya gelince bulduğunuz herkesle konuşun, Özellikle de Elizabeth ve bardaki Kaptan Justice ile. Buradaki konuşmalardan kasabadaki herkesın sizi korsan yapmak için elbirliği içine girmiş olduklarını anlıyoruz ama üç şeye ihtiyacınız var : Bir kılıç, o kılıcı kullanmak için bilgi ve cesaretinizi kanıtlamak için kasabayı tehdıt eden köpekbalığını öldürmek. Şimdi, kılıç kolay. Onu almak için kasabanın sağındaki kuleye gidin, içeride yerdeki kapağı açın ve aşağı inin. İlerideki sandığı açın ve Redjack'in kılıcını, tabancasını alıp, kağıdı okuyun. Sandığı kapatınca çıkan hayaletle muhabbet edip Redjack'in hikayesini dinleyin. Kuleden çıkıp, balık kesen adamla konuşun. Size balık parçalarının bulunduğu kovayı verene kadar konuşun. Onu bırakıp bara gidin, ama içeriye girmeyin, Sol tarafta barın arkasına dolaşın, kapıdan girip sağ raftaki zehiri alın.

Zehiri balık parçalarının üzerinde kullanın. Buradan çıkın ve kasabaya girdiğiniz yere geri dönün. Sağ tarafta kumsalı göreceksiniz, oraya inin. Sandalın yanına gidince öküz Lyle sizi korkutacak. Onunla konuşun. Kasabaya geri dönün, bu arada saldırıya uğrayacaksınız ama Lyla sizi kurtaracak. Onunla sizden bira isteyene kadar konuşun. Kumsaldaki sandala binin ve SAKIN İLERİ GİTMEYİN. Zehirli balık parçalarını denize atın. Geri dönün, kumsaldaki köpekbalığının dişini sökün. Bara geri dönüp barmenle konuşun ve birayı alıp Lyle'ın yanına gidin. Birayı verince sizi kılıç konusunda ders vereceğini, iskelede beklediğini söylüyor. İskeleye gidin, Lyle sağda. Onunla konuşun ve DEFANS, SALDIRI, UÇAN NESNELERDEN KAÇMA konusunda eğitim alın. Savunma için, mouse'u saldırının geldiği tarafa çekmelisiniz, saldırı için sol tuşa basarken sağ,sol veya yukarıya itin. Kaçmak için ise ok tuşlarını kullanacaksınız. Bütün eğitimlerden geçince Lyle'la dövüşün. Eğer başarırsanız gidip kaptanla konuşun. Artık gelecek vadeden bir korsansınız.

KORSAN GEMİSİ

Gemide yapacak fazla bir şey yok, herkesle konuşun. Geminin kıçındaki toplarla alıştırma yapın, sonra lazım olacak. Sıkılınca da kaptanın kamarasına gidip onunla konuşun.

PORT ROYAL

Şehre inince herkesle konuşun. Daha sonra şehrin sağ tarafında biryerde olan falcının yerini bulun ve onunla konuşun. Dışarı çıkınca sevgili kaptanımızın hunharca katledildiğine şahit oluyoruz. Katillerle dövüşün. Onları yenince şehrin asayiş memuru gelip sizi cinayetle suçlayacak ve hapse atacak.

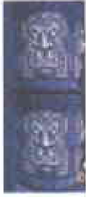
Hücreye girince, bodur adamla ve yan hücredeki İspanyol askeriyle konuşun. Arkanızdaki kutudan çıkan kaşığı hücrenin parmaklıklarına sürtün. Anne gelip bir şişe rom verecek size. Aferim ona, hapiste idam edilmeyi bekleyen birine verilecek en iyi hediyeyi bulmuş. Ama şişe de bizde fazla kalmıyacak, bodur herif onu da alacak elimizden. Onunla konuşun ve romu içmesini sağlayın. Sonra yan hücredeki İspanyolla konuşun ve kutuyu açıp, kaşıkla kutunun hemen üstündeki taşlardan sağlam olmayanını çıkartın. Taşı alın ve sağ duvardaki tüfeklere atın. Ayağınızın dibine düşen anahtarı alın ve kapıyı açın. Köşeden sandığınızı alın ve İspanyol'la konuşup dışarı çıkın. İspanyol vurulunca arcade sahnesi çıkacak. Üzerinize gelen askerleri tabancayla temizlemeniz lazım. Çok yakına gelenleri kılıçla kesin. Yeteri kadar adam vurunca geminizin yanına geleceksiniz. Demodan sonra Anne'le birlikte terkedilmiş bir adada bulacaksınız kendinizi

REDJACK'S ISLAND

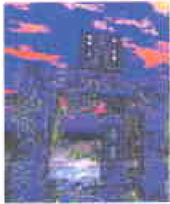
Issız bir adada güzel bir kızla yalnız kalmış olmanın aklınıza getirdiği çarpık fikirleri bir kenara bırakıp, sağdaki kutuyu açın ve için-

REDJACK
REVENGE OF THE BRETHREN

den çıkan kağıdı okuyup acayıp şekilli nesneyi alın. Ağaçların içine giden yoldan devam edin. Aztek tapınağı gibi bir yere gelince, soldaki suratları aşağıdaki şekile getirin.



İlerleyin ve renkli taşların olduğu yere gelince taşların yerini değiştirdiğiniz bulmacayı çözmeye çalışın. Tek başınıza yapamayacaksınız, Anne'le konuşup sağ tarafta durmasını sağlayın. Bu bilmecenin mantığı şu. Kırmızı, yeşil ve mavi taşları doğru sırada deliklere dizmelisiniz, ama Nick bir taşı alınca veya delğe sokunca Anne, yukarı veya aşağı hareket edecektir, aynı şekilde Anne de Nick'in hareket etmesini sağlayacaktır. Yeşil 1, kırmızı 2, mavi 3 kere ileri veya geri gitmenizi sağlıyor. Taşların sıralaması işe şu şekilde olacak.



Lav gölünü aşmak için, soldaki büyük taştan başlayarak yolunuzu bulmalısınız, öncelikle SAVE edin. En soldaki büyük kayanın üzerine gelince, bir mekanizma çalışacak ve sağ tarafta yeni kayalar çıkacak. Sağ taraftan ilerleyin ve oradaki büyük kayanın üzerine gelince başka kayalar çıkacak ve karşı tarafa geçebileceksiniz. Karşıya ulaşınca rahat bir nefes alıp SAVE edin ve kapıdan geçin.

İçeri girince, soldaki koridordan ilerleyin, ama alevlere dikkat edin. Sondaki kolu çekip geri dönün ve karşıdaki koridora girin. Sallanan zincire atlayıp karşıya geçin. SAVE EDİN. Mihrabın üzerindeki maskeyi alınca iskelet hayata ve aşka gelecek. Boşuna öldürmeye çalışmayın, her yere düşüşünde yeniden dirilecektir, onun yerine biraz dövüşüp sağdaki ipe tıklayıp kayanın iskeleti lavlara düşürmesini sağlayın. Zinciri kullanıp karşıya geçin ve sağdaki tünelden devam edin. Kapıyı açıp Anne'le konuşun. İlerleyin ve sağdaki merdivenlerin üstündeki tahtta oturan Redjack'in iskeletini inceleyin. Kemiklerin arasındaki anahtarı alıp demoyu seyredin. Geri dönün, hemen karşıdaki yıkık kulübeye girin ve aldığınız anahtarla sağdaki sandığı açın. Redjack'in günlüğünü alıp okuyun. Şimdi geriye dönün, koridorlardan geçin, lava gölünden geçin ve kumsala geri dönün. Sağ taraftaki yoldan devam edin, kapalı kapının üzerinde maskeyi kullanın ve aşağı inin. Soldaki kapıyı açmaya çalışın. Diğer merdivenlerden çıkın ve kumsaldaki sandıktan aldığınız nesneyi buradaki borazanın üzerinde kullanın ve borazanı üfleyin. Aşağıdaki kapıyı soldaki düğmeye basıp açın ve yerdeki meşaleyi alıp kumsala geri dönün. Meşaleyi kullanıp ateşi yakın ve demoyu seyredin.

BLACKBEARD'S FORTRESS

Herkesle konuşun, arkanızdaki fıçıyı açıp kömür parçasını alın. Arkanızdaki asansöre binip konu BAR konumuna getirin. Bardaki herkesle konuşun. Lyle ile konuşup bir parça sülfür alın. Barın arkasına geçip Blackbeard'ün en sevdiği içkiden yapın içkinin tarifi aynen şöyle, evinizde yapıp içmenizi asla ve kat-



tiyetle tavsiye etmem:

1 ölçek rom(rum)
2 pinçik tuz (salt)
1 ölçek sülfür???(sulphur)
1 dene kömür parçası (coal piece)
1 kaşık şurup (syrup on the spoon)
1 ölçek biber özü (pepper sauce - soldaki kırmızı şişe)

ve son olarak bardağı alıp sağdaki bira fıçısının altına koyun ve iki ölçek bira katın.

SAVE EDİN. Şimdi, içkiyi alıp sarışın adama verin ve katline sebep olun. Blackbeard'le konuşun ve action sahnesine hazır olun. Burada bir maden arabasının üzerindeki makineli tüfeği yönetiyoruz. Sağdan soldan katil amcalar çıkıyor. Hepsini temizleyince kanlımız Bone ile teke tek kapışıyor ve bağırsaklarını deşiyoruz. Gidelim bakalım, İspanyol kalesi ne menem birşeymiş?

İSPANYOL KALESİ

Lağımlara girince, sağdaki vanalara bakın. Soldaki arkanızdaki suyu boşaltıyor, sağdaki vana ise dolduruyor. Suyudaki tahtanın üzerine çıkıp Anna ile konuşun soldaki va-

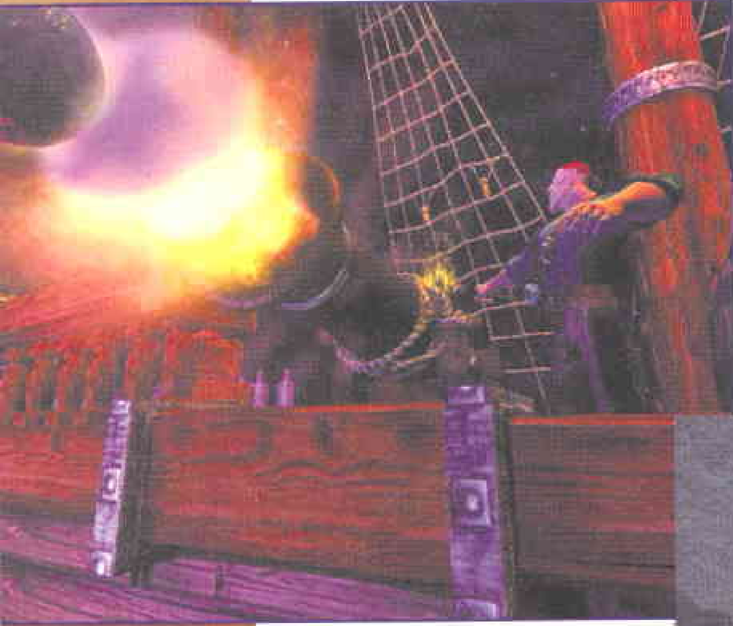
nayıo çevirmesini isteyin. Aşağı inince kapıdan geçin ve kapıyı arkanızdan kapatın. Kafanızı kaldırın ve üstünüzdeki boruya tıklayıp yukarıdaki arkadaşlarınızla konuşun.

Yerdeki anahtarı alın ve taş merdivenlerden yukarı çıkıp, kapalı kapının yanına gelin. Anahtarı kapının üzerinde kullanın ve içeriye girin. Kütüphanede bulunan dört şövalye zırhının üzerindeki kutuları açıp içinden çıkan şekilli anahtarları alın. Geri dönün ve aşağıya inin. Duvardaki kutuları açıp, az önce aldığınız anahtarları doğru yerlere yerleştirin ve kolları çekin. Dört kolu da çekince, odanın ortasındaki kola ulaşabiliyorsunuz, kolu çekin ve arkadaşlarınızı kurtarın. Yukarıdaki kütüphaneye dönün ve içeriye girip kütüphanenin üzerine tıklayın. Gizli geçitten geçin ve demoyu seyredin.

sonunu da öyle getirdim. İşte durum bu.

ANNA'YI KURTARMAK İÇİN: Borazanın olduğu yere dönüp, üzerinde ahtapot resmi olan kapıyı açın. Viceroy'la dövüşürken, kapının düğmesine basıp kılıç tutan ellerini kırın. Daha sonra onunla dövüşe dövüşe Anna'nın yanına kadar gelin ve Anna'nın sol koluna tıklayıp kurtarın. Hemen geriye koşun ve yukarıdaki borazana üfleyip Viceroy'u öldürün.

BLACKBEARD'Ü KURTARMAK İÇİN: Aztek tapınağının girişine gelin ve resimli sütunların yerlerini değiştirip İspanyolların oklar tarafından vurulmasını sağlayın.





Onlara tahta salın üzerine çıkmalarını söyleyin. Sizde soldaki vanaların yanına gidip DRAIN yazanı çevirin. Arkadaşlarınız aşağıya inince, kapının yanındaki iki ziniciri de çekin, daha sonra onlara zincirleri çekmelerini söyleyin. Siz de salın üzerine çıkıp, kılıçla salın ipini kesin. Kısa yolculuğunuzun sonunda bilim adamıyla helalleşin.

Geldiğiniz yerde, hemen karşınızdaki merdivenlerden çıkıp dümdüz devam edin. Kapıyı açın ve kafeste kuş misali duran arkadaşlarınızla konuşun. Şimdi, taş merdivenlerden aşağı inin ve sonunda küçük bir kapı olan girişi bulup içeri girmeden önceee SAVE EDİN. İçeri girin. Zindancı elindeki kamçıyla kılıcınızı alacak. Eğer sağdan saldırırsa sağa, soldan saldırırsa sola hamle yapın. Böylece bir süre sonra kılıcınızın yanına geleceksiniz. Kılıcı alınca da onunla dövüşmek yerine soldaki kazana tıklayın, etkisiz duruma gelen herife son bir darbe vurup öldürün.

REDJACK'S ISLAND

Haini buldunuz, şimdi ne yapmalıyım? Önce Anna'yı mı Blackbeard'ü mü kurtarmalıyım? Nasıl olacak bu işler? İşte kafanızda tüm bu sorular varken, Blackbeard'e hainin kim olduğunu söyleyin. Askerlerle dövüşün. Dövüşün sonunda ise şansınız varsa devam edeceksiniz. Oyunun bendeki versiyonu Anna'yı kurtarmaya gidip de Viceroy ile dövüşürken takılıyordu. Belki bendeki CD bozuktur diye açıklamasını Internet'ten buldum ve oyunun

Resimleri yine eski haline getirin ve lava gölünden, koridorlardan geçerek mancınıkların olduğu yere gelin. Mancınıkları kullanarak İspanyol gemilerini batırın. Olay bitti.

Valla ben bu oyundan bir şey anlamadım. Aşağı yukarı 4 saatte bitirdim. Daha ne olduğunu anlamadan 3. CD'ye gelmiştim. Alışıldık ama güzel bir konuyu bence çok kısa sürede tüketmişler. Başka zaman olsaydı fazla zaman ayırmazdım ama adventure oyunu kıtlığının yaşandığı şu günlerde alınıp bir süre için oynanabilir.

GENEL PUAN 7



TIGER WOODS 99 Cyberflix / Adventure / 3 CD / www.cyberflix.com

YAZAR	: Sinan Akkol				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 106 MB	GRAFİK	: ********
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: *******
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: Yok	ATMOSFER	: * *****
				OYNANABİLİRLİK	: ********

Bilgi İçin : Aral İthalat Tel: 0212 659 26 73

DESTEKLENENLER : ❑ 3Dfx ❑ D3D ❑ Joystick   LEVEL CD : Verilmedi

iF/A-18E Carrier Strike Fighter

Down In Flames!

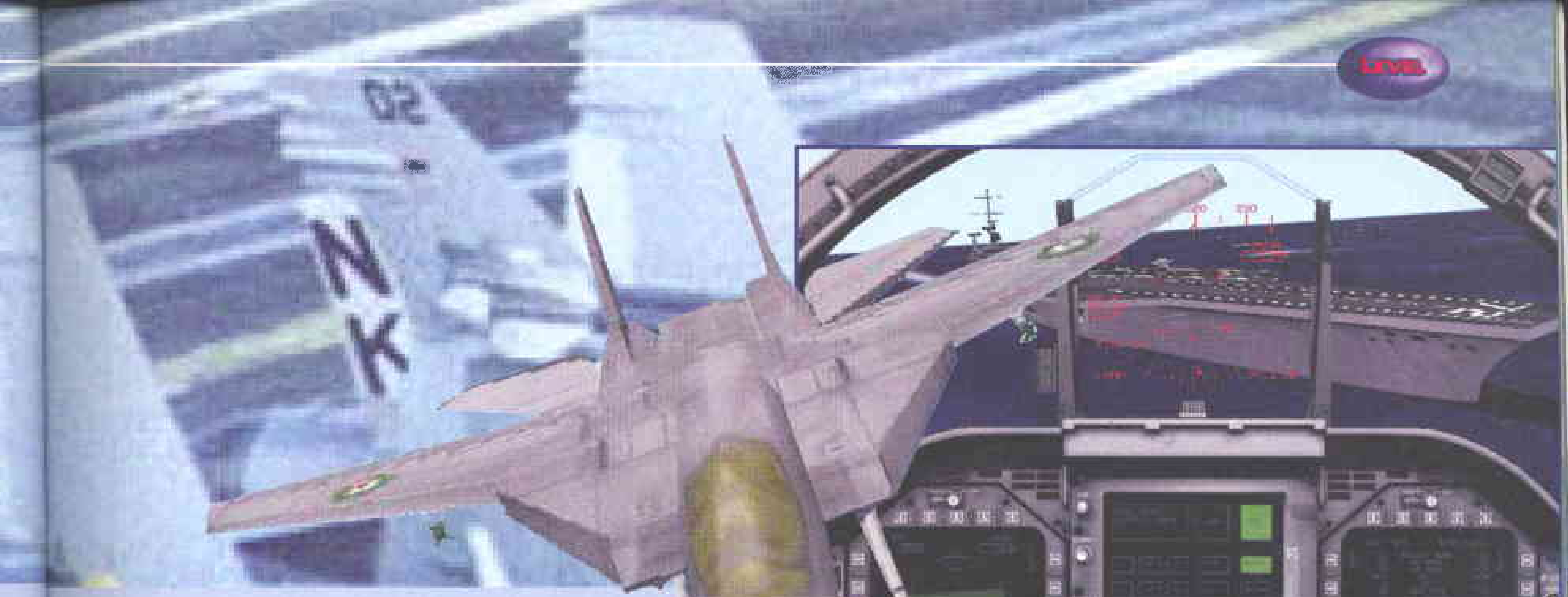
Modern bir savaş jetini uçurmak nasıl bir duygudur acaba? Peki ya tam gaz savaş alanının ortasına dalmak, canınızı almaya yemin etmiş bir sürü manyağın arasından tek parça halinde çıkmaya çalışmak nasıldır? Tabii bunu asla yaşayarak öğrenmem mümkün değil, hava kuvvetleri kafayı yiyip bana pilot brövesi bağışlamadıkça bu bebeklerin uçuşlarını ancak filmler ve PC oyunlarında görmekle yetinmem gerekiyor. Ve fakat oradan gördüğüm kadarıyla bu iş İstanbul trafiğinde motora binmekten pek farklı değil. İşte çevre yolunda gidiyorum, aha, aynamda bir haydut belirdi! Siyah camları, geniş tabanlı lastikleri, karartılmış farları, sonuna dek açık müzik seti ve direksiyonda bira kutularını kafaya diken tuhaf insanımsı yaratığıyla tam bir MAG-MOBİL! Saat altı istikametinden tam gaz yaklaşıyor, tipik bir avcı, anlamsız manevralar yapıp duruyor, niyetinden emin olmak için şerit değiştirip yol veriyorum. Yoo, hayır, bu dostumuzun amacı defolup gitmek değil, canı biraz oynamak istiyor! Peki evlat, marifetlerini görelim bakalım, arkayı kontrol edip sağa doğru hafif dalıyor ve frenleri kastırıyorum, bunu beklemiyordu kek, işte şimdi aynı hizadayız. Yan gözle bakıyorum, suratında tipik bir "Şu dünyada bir halt olamadım, ancak bir araba edinebildim, memlekette olsak muhtar beni boz eşeğe bile yaklaştırmaz haa!" ifadesi var. Bana yan gözle "Bu yolların kralı benim lan!" bakışı atıyor, oralı olmuyorum bile. Vites küçült, gazla, ileride trafiğin tıkandığını görüyorum, ama o salak burnunun ucunu bile göremiyor. Araya biraz mesafe koymasına izin veriyorum, eminim şu an aynaya bakıp sırıtıyor! Fakat işte trafik yavaşlıyor, şapşal frenlerini köklemek zorunda, ya da öndeki kamyona davetsiz misafir olacak! O an benim sıram geliyor, gaza abanıyorum ve onu sanki olduğu yerde duruyormuş gibi geçiyorum, bir boşluktan dalıyorum ve işte artık o mazi oldu, evet o direksiyonu kemir bakalım şimdi! Azrail bugün de benimle ilgilenmeyecek kadar meşguldü anlaşılan, fakat zaten sonsuza dek yaşamayı da planlamıyorum! Eh, bilmem anlatabildim mi, savaş pilotluğu da tahminen böyle bir olay, tek farkımız benim paraşütümün olmayışı!



Ain't No Phoenix!

Tabii bu tür heyecanlar yaşamanın başka yolları da var, en temizi bir PC alıp uçuş simülasyonu oynamak! En azından kuyruğunuzu tutuşturma ihtimaliniz yok, tabii sobaya çok yakın oturmadıkça! Ve fakat piyasaya çıkan her oyun size muhteşem dakikalar yaşatacak diye bir kural yok, aksine çuval yükü para verip dehşet bir sistem kurduktan sonra, bazı oyunları alıp feci üzülebilirsiniz. Mesela bu oyun, şimdi ismine bakıp süper bir oyun sanabilirsiniz, ancak pek çok sebepten dolayı sınıfta kalıyor, en azından benim kitabımdaki kurallara göre! Ne de olsa zevkler değişebilir, değil mi? Bu sayfalarda okuduğunuz her satır ilgili yazarın görüşlerini aktarmaktadır, binlerce insan için konuşma yetkisine sahip değilim! Öncelikle oyunu kurup ana menüye giriyorsunuz, burası tipik bir deniz üssü şeklinde tasarlanmış, ne de siz bu oyunda bir uçak gemisinde görev yapıyorsunuz. Burada çeşitli binalara tıklayarak menü seçeneklerine ulaşıyorsunuz, detayları halledip simülatördeki kısıtlı görevlerle biraz alıştırma yaptıktan sonra gemiye tıklayıp esas göreve çıkabilirsiniz. Sistem ihtiyaçlarına gelince,





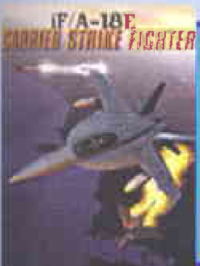
Windows 95, Pentium 166, 24 MB RAM, 8x CD sürücü, 130 MB HDD ve en az 2 MB ekran kartı minimum gereksinimler, fakat daha güçlüsü daha iyi olur.

King of Nothing

Uçak gemisinde yapmanız gereken şey görev emirlerini beklemek, akan zamanla beraber yeni direktifler de geliyor. Fakat uçuşa çıkmadan önce yapılması gereken birsürü şey var. Öncelikle görev haritasında planlama yapmak, sonra gidip uçağı yüklemek durumundasınız. Görev planlama arabirimi bir hayli karışık, hem bu işi pilotlar değil, üst rütbeli komutanlar yapar benim bildiğim. Pilotun işi verilen brifinge göre uçup işi bitirmektir, işte bu kadar basit. Sizi oyunla yüz göz etmek için uygulanmış bir durum ve fakat bence başarılı değil. Gelelim uçuş olayına, uçağın kokpiti oldukça gerçekçi tasarlanmış, oldukça kullanışlı olduğu da söylenebilir, ancak kumandalara alışması zor. İnip kalktığınız yer bir gemi güvertesi, bu işe alışmak ise uçmaktan daha fazla zamanınızı alacak. Bu tür oyunların en can alıcı noktaları grafikleri ve uçuş dinamikleridir. Grafikler pek iyi değil, özellikle çok alçaktan uçarken kara ve deniz yamalı bir yorgana benziyor, özellikle alçak uçuş esnasında nirengi noktası olarak kullanabileceğiniz herhangi birşey bulmak mümkün değil. Yerden 30.000 feet yukardayken o kadar kötü durmuyor tabii, fakat F-18 öncelikle bir bombardıman uçağıdır. Radara yakalanmadan derinlere inmek ve hedefleri bulup vurmak için çoğu zaman alçakta kalmanız gerekli, yani 5000 feet ve altında. Doğrusu daha iyi grafiklere sahip bir sürü eski oyun biliyorum, ayrıca araçların 3D modellenmesi de pek öyle iyi değil. Grafik olayı biraz aceleye gelmiş anlaşılan. Uçuş dinamiklerine gelince, doğrusu hiç öyle gerçekçi olduğunu söyleyemem, savaş uçağından ziyade dikiş makinesi uçuruyormuş hissi uyanıyor insanda. Tabii bunda grafik yapının yetersizliği de büyük rol oynuyor, mesela Jetfighter 3 nispeten daha eğlenceli bir oyun olarak yapılmıştı, fakat bence bundan çok daha inandırıcı bir yapıya sahipti. Üstelik 3D grafik kartı da pek büyük bir fark yaratamıyor, altın semer hikayesi yani.

Burn, Burn, Burn!

Oyunun bir iyi yanı görevlerin dinamik olarak değişmesi, başarı oranınız bir sonraki görevi etkiliyor, ancak sonuçta ya kaybediyor ya da kazanıyorsunuz, yani ilginç bir final ya da detaylı bir senaryo beklemeyin. Ne var ki beni esas şoka sokan, hatta bayılıp sandalyemden düşmeme sebep olan şey Campaign, yani seferberlik görevleri oldu. Burada iki ana senaryo mevcut, kafanıza göre birini yükleyip olaya giriyorsunuz. İlk senaryo çok yaratıcı, İran ve Irak birleşip doğruca Kuveyt ve Suudi Arabistan'ı işgal ediyor, bilin bakalım onları kurtarmaya kim gidiyor? Ho ho ho, tabii ki kahraman Sam Amca, acaba bölgedeki petrol kaynakları tükenince bu herifler ne konu bulacaklar! Madem soruldu bir defa, size yeni buldukları konuyu da fısıldıyayım, BİZ! İkinci senaryo doğrudan bizi, Türkiye Cumhuriyeti'ni konu alıyor. Nasıl oluyor, efendim biz vahşi (!), gaddar (!!), barbar (!!!) Türkler durduk yerde kalkıp zavallı Yunanistan'ı bombalayıveriyoruz! Tabii zavallı (!!!!!!!) Yunan hükümeti hemen Sam Amca'sının şefkatli kollarına atıyor kendini gözyaşları ve hıçkırıklar içinde. Kadim dostumuz ve müttefikimiz olan ABD derhal duruma müdahale ediyor, ancak ne hikmetse Yunan güçlerine ilişmeden sadece Türk ordusu ile kapışmayı tercih ediyor. Tabii siz bir Amerikan pilotu olarak Türk hedeflerini bombalıyorsunuz ve Ege hakkı (!) olana teslim ediliyor, OHA ARTIK BE! Heeyy, orada kimse var mı? Bakın sayın gerizekalılar, senaryolarınızı bölmek istemem ama, Türkiye bir NATO ve BM üyesidir, canınız çekince bombalayabileceğiniz bir MUZ CUMHURİYETİ değil! Tabii bu bir oyun, ancak bizim onların gözündeki değerimizi ve yerimizi göstermesi açısından dikkate değer, üstelik son yıllarda bu tür senaryolar Pentagon tarafından da sıkça dile getirilmeye başladı. Sizi bilmem ama, basit bir oyunda bile olsa, gidip düşmanlarının hesabına ülkemi bombalama fikri tek kelimeyle midemi alt üst etti! Bir oyunda bile olsa ülkemin saldırıya uğraması ve bunun kalleşçe bir propagandaya dönüştürülerek tüm dünyaya pazarlanması beni çıldırtıyor! Şimdi kısaca özetleyeyim ve bitsin bu yazı. Ülkeme bakış açınızı sevmedim! Dünyanın efendisi tavırlarınızı sevmedim! Bu oyunu sevmedim!



F18 — I-Magic / Uçuş Simulasyonu / 1 CD / www.imagicgames.com

GENEL PUAN: **5**

YAZAR	: Storm Guard				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 130 MB	GRAFİK	: ★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 8 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★
RAM	: 24 MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★

DESTEKLENENLER : 3Dfx, D3D, Joystick — LEVEL CD : Verilmedi

TIGER WOODS 99

TEKNOLOJİ İLERLİYOR



Teknolojinin hızla ilerlediği günümüzde oyunların da bu teknoloji içine girmiş olması müthiş bir hale gelmelerini sağlıyor. Artık gerçeğe yakın oyunlar yapılabiliyor, kendimizi sanal ortamın içinde adeta yaşıyormuş gibi hissediyorsunuz. Size birkaç örnek vereyim, oyunda insan hareketlerinin gerçeğe yakın olması için hareketi gerçekleştirecek insan üzerine bilgisayarın algılayacağı manyetik alıcılar yerleştiriliyor ve hareket bunlar sayesinde bilgisayara aktarılıyor. Microsoft'un yeni çıkan baseball oyunu bu teknoloji ile yapıldı araya girmek gibi olmasın ama, o teknolojinin bir ismi var : MOTION CAPTURE - BLX).

İLGİNÇ BİR SPOR

Futbol ve basketbol hayranı olan ülkemizde, bu sporların bilgisayar oyunları da hayli rağbet görüyor.



Electronic Arts'ın çıkardığı oyunlar ortalığı bayağı bir sallamıştı ve bundan sonra çıkaracağı oyunların da bomba etkisi yapıp sallantıyı devam ettireceğini sanıyorum. Birkaç oyunun 99 versiyonları çıktı bile, hemde box olarak (yavaş yavaş orjinalleşiyoruz). Neyse herifleri bu kadar yağlamak ve işi haber bültenine dökmek yeter gelelim bizim oyuna...

Golf dünyada yaygın ,Türkiyede yeni yeni gelişmekte olan bir spor. Eğer golfu seviyor, oynuyor veya öğrenmek istiyorsanız ,Tiger Woods 99'u alıp oynayın. Golf gerçekten ilginç bir oyun, eline bir sopa alıp topa vurmaya benzemiyor. Topun ağırlığı 46 gram olduğu için en ufak rüzgardan bile etkileniyor, bu yüzden konumunuzu ve rüzgarın yönüne dikkat ederek topa vurmalısınız. Bunların dışında daha dikkat etmeniz gereken bir sürü detay var (o kadar büyütmeyin hepsinin üstesinden gelirsiniz). Bunların üzerinde daha sonra iyice bir tepineceğiz. Şimdi oyunun menülerine bir göz atalım. Yanlız şundan eminim, bu Electronic Arts oyunun menülerini son derece iğrenç yapıyor. Özellikle de spor oyunlarında, bu menü sistemini bir an önce değiştirmezlerse oraya gidip bu menüleri hazırlayanların azına burnuna edip çıkacam, oradan sonrası ne olur bilinmez (beni ne yaparlar bilmiyorum).

Adından da anlaşılacağı gibi bir golf şampiyonu adına yapılmış bir oyun. İlk başlangıçta hiç bir ayarlama yapmadan oynarsanız direk Tiger Woods ile başlıyorsunuz. Tamam adam şampiyon olmuş ama ben onla oynamak istemiyorum diyorsanız ; hiç telaş etmenize gerek yok, golf oyuncuların soyunu sopunu hepsini koymuşlar, ayrıca kendiniz de bir şahıs yaratabiliyorsunuz (tipi siz belirleyemiyorsunuz, üzgünüm).

Başlangıçta demoyu eksik etmemişler saolsunlar. Eskiden yeniye doğru hızlı bir geçiş. Kısa fakat iyi bir demo, fazla zamanınızı almaz, izlemenizi öneririm. Demodan sonra karşınıza meşhur E.A. menulerinden birisi geliyor. Menüye şöyle bir göz atalım.

MENÜ,MENÜ, MENÜÜÜ!!

Highlights:En iyi atışlar ve çekmeleri buradan seyredebilirsiniz. Bunları kaydedebilir veya silebilirsiniz (golf oynamak ince iştir, sopayı nazik tutunuz)

Options: Ses,görüntü, ayarlar, ayarlar, ayar.......(aman ayarlamalarınızı dikkatli yapın yoksa topu hiç ummadığınız yerlerde bulursunuz)

Saved Games: Kaydettiğin oyunu oynarsın. Bolca kaydetmenizi öneririm hatalarınızı görürsünüz (bolca kaydedin mi demiştim. Boşverin kafanıza göre takılın.)

Quit: Kafanız fazla bozulursa bunu kullanabilirsiniz. Çok işe yarıyor emin olabilirsiniz (tamam canım kendinizi o kadar da kaptırın demedik).

Aşagıdayada bir göz atalım

Teeoff: Hazır olsanız da olmasanız başlaya bilirsiniz

Golfers: Oynayacağınız adam veya bayanı buradan seçebilirsiniz .Oynadığınız kişinin istatistiklerini öğrenebilir, yeni bir oyuncu yaratabilirsiniz (yaratığınız kişinin istatistiklerini göremiyorsunuz, birkaç oyun kazandıktan sonra tekrar deneyin).

Couses: Mekanınızı belirleyiniz. Deniz kenarında oynamanızı tavsiye etmiyorum, çok fazla rüzgar var topu denize kaçırabilirsiniz.(Koçum bu mekan bana ait, istersen olayı fazla uzatmada ikile bakiiim)

Game Modes: Oynayacağınız yer



için gerekli olan ayarlamaları, şeklini tipini falan belirliyebilirsiniz. Bol bol kurcalayın (ben karlı havada tepetaklak oynamayı severim).

Ana menünün son seçeneğinde Internet ve çoklu ortam olaylarını ayarlıyabiliyoruz. Burada bir kişi veya takım yaratabiliyorsunuz, modeminiz veya network'ünüz yoksa dalmayın derim.

Ana menüdeki ayarlamalarınızı yaptıktan sonra oyuna başlıyabilirsiniz. Tamam herşey bitti demeyiniz çünkü oyunun içinde de bir kaç gösterge ve bir sürü deneme yanılma yöntemli atış şekilleri ile karşılaşıyorsunuz. Yukarıda özgeçmiş ve durumunuz yazılı burayı kontrol ediniz. Sol alt köşede sahanın kuş bakışı görüntüsü var. Buradaki kırmızı okla saha içinde görmek istediğiniz yeri görebilirsiniz. Gelelim en önemli yere, sağ alt köşedeki herşeyi burdan yapınız kısmına. Buradan atışın hızını, falsosunu, yüksekliğini, sertliğini ayarlıyabiliyorsunuz. Konuma uygun atış yapabilecek sopayı seçebiliyor, rüzgarın hızını ve delikle aranızda kalan mesafeyi görebiliyorsunuz (hava basıncını ayarlayamıyorsunuz,onu lütfen ayarlamaya kalkmayın).

BİRKAÇ İPUCU

Golf oyununa alışık olamayanlarınız yada bilmeyenleriniz olabilir. Doğrusunu söylemek gerekirse bende pek iyi anlamıyorum ama sizin için bu işi bilenlerden bilgi toplamayı başardım.

Oyun 41 ile 42.7 mm çapında 46 gr ağırlığındaki topu deliklere, belli bir sırayla, soplar yardımı ile en az sayıda vuruş yaparak sokmaya dayanır (bu kısım hiç bilmeyenler içindi). Oyuncu uzun ve alçak yada yüksek ,hızlı ve düştükten sonra durma isteğine göre bir sopa seçer (topun durduğu konuma ve bulunduğu zemin cinsine göre bir sopa seçin ,vuruş hızını ona göre ayarlayın). Bulunduğunuz yer deliğe yakınsa sopanızı ona uygun seçin. Sopaya göre hız da değişiyor unutmayın. Parkurun uzunluğuna göre atış sayısı 60 ile 70 arasında değişiyor. Sakin olun ve üç atışta oyunu bitirin.Rüzgar'ı kesinlikle yabana atmayın daha öncede dediğim gibi sizi gafil avlayıp topun başka yöne gitmesini sağlıyabilir (kalleş rüzgar bir kerede bize uygun şekilde essene...) Tekrar tekrar dikkat.

GOLF OYNAMAK TA FULBOL KADAR ZEVK VERİR

Her yazımda size değişiklikler yapmanızı söylerim. Bu yazımda ise topu size bırakıyorum, oyun burda keyfinize göre takılın isterseniz hep futbol oynayın hep basketbol oynayın, ama canınız bunlardan sıkıldığında golfe de bir göz atmanızı öneririm. Çünkü öğrenildiğinde ve gruplar halinde oynandığında çok zevkli ve eğlenceli hale dönüşüyor oynaması, tabi bu derece keyif verici olmasının nedeni oyunun görüntülerinin iyi olması (3dfx kartınız varsa oyun uçuyor) ve oyuncuların hareketleri, topu deliğe sokmayı başaramayınca, kafasındaki sapkayı yere atanlar, kendi kendine söylenenler, kafasını kaşıyanlara kadar, her çeşit garip vede komik hareketleri görmemiz mümkün. Şunu itiraf etmeliyim golf sabır ve hissetmeyle alakalı bir spor, eğer bunları kendinizde görüyorsanız (hernekadar bilgisayar ortamında hissetmek zor olasada...) bu oyuna bir bakın derim.

Spor yapmayı unutmayın .İyi oyunlar...



GENEL PUAN **7**

TIGER WOODS 99 Electronic Arts / Spor / 1 CD / www.easports.com

YAZAR	Sinan Almaç				
SİSTEM	Windows 95/98	HD Alanı	290 MB	GRAFİK	★★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	Pentium 100	CD-ROM	4 Hızlı	SES/MÜZİK	★★★★★★★
RAM	32 MB	MULTIPLAYER	4 Kişi	ATMOSFER	★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	★★★★★

Bilgi İçin : Aral İthalat Tel: 0212 659 26 73

DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx ❑ D3D ❑ Joystick — LEVEL CD : Verilmedi

NHL 99



Soru : Buz üzerindesiniz, karşınızda elinde bir sopayla, saatte 80 km. hızla üzerinize doğru gelen 100 kiloluk bir adam var, sizi yandaki bordürlere yapıştırmayı aklına koymuş ve hızla yaklaşıyor. Sizce bu sporun adı nedir ?

Sağlam Kafa, Sağlam Vücutta Bulunur..

Electronic Arts, 96'dan beri dünyanın en popüler sporlarını konu alan oyunları yapmayı kendisine kutsal vazife olarak görmüş herhalde. 96-97-98 derken geldik 99'a, eh tabii patır patır para bastıklarına göre bu sene de aynı spor serisinin 99 versiyonlarını çıkartmasalar ayıp olurdu. Fifa, NBA Live falan gelmeden önce, NHL 99 geldi. Buz hokeyinden hoşlananları dört köşe yapacak bu oyun.

NHL 99, bütün Electronic Arts oyunları gibi Türkiye'ye Aral İthalat tarafından orijinal haliyle getirildi ve kutusu, kitapçığı Türkçeleştirilerek piyasaya sunuldu. Ehem, tabii yeni bir oyun gelir de sevgili derginiz Level açıklamazs mı? İşte, NHL 99, Amerika'da oldukça ünlü olan bir spor dalını, buz hokeyini konu alıyor. Ben anlamadığım spor dallarından nefret ederim (mesela beyzbol'dan), ama NHL 99 çok hoşuma gitti. Çünkü bir kere hızlı bir oyun, bir-iki saniye bile düşünmeye vaktiniz olmuyor, hızlı düşünüp çabuk karar vermelisiniz ve ona göre oynamalısınız. Sonra, oyun öyle basketboldaki gibi "ay elime vurdun, faul; yok ayağıma bastın, serbest atış" gibi olaylarla sertlik isteğinizin içine etmiyor. Adamları yan duvarlara sıkıştırıp canlarını çıkartmak, hızla üstlerine gidip arkadan omuz atmak, veya sopayı falan atıp yumruk yumruğa, erkek erkeğe dövüşmek var. Bir de RULES menüsünden faulleri ve penaltıları minimuma getirirseniz, vay rakibinizin haline.

NHL 99'daki sesler ve müzikler, şimdiye kadar EA Sports'un çıkarttığı hiçbir oyunla karşılaştırılamayacak kadar güzel. Menülerdeki müzikler tam hard-rock sevenlere göre yapılmış. Oyun içindeki sesler, seyircilerin tezahüratları, yapılan anonslar ise iyi olmanın da ötesinde, "gaza getirici". Özellikle spikerden bahsetmek istiyorum, şimdiye kadar EA Sports serilerindeki hiçbir spikeri beğenmemiştim. NBA'deki uyuklamak üzere olan mıymıy heriften de, Fifa serilerindeki (aslında Fifa 96'daki spiker fena değildi) sunucu ve yandaşlarının aptalca yorumlarına kadar hiçbiri tam anlamıyla beni o oyunu sırf seslerini duyayım diye oynamaya ikna etmemişti "Ööle diil mi Jim ?" "Ha? Ne? Haa, tabi tabii, mantı severim ben...". Ama NHL 99'daki spiker çok çok iyi. Sürekli konuşuyor, bu konuşmalar sadece oyuncunun ismini söylemekten ibaret değil, sürekli yorum yapıyor, oyuncunun istatistikleri hakkında bilgiler veriyor. Hatta nasıl yapmışlar bilemiyorum ama, bir golden sonra golün oluşumu hakkında bilgi veriyor. Fifa'daki gibi "Kalecinin topu tutması çok zordu, öle diil mi Jim", "Evet evet, ııı, evet" şeklindeki yorumların yerine, pasın kim tarafından, ne taraftan atıldığı, golü atanın kalecinin hangi zayıflığından yararlanarak skor yaptığını anlatıyor. Mükemmel.

NHL 99 kurcalamamız için birçok seçenek sağlıyor. Bunların içinde oyunu hangi şekillerde oynayacağımıza dair seçenekler şöyle:

EXHIBITION : Canınız istediğiniz takımlarla tek bir maç yapmak isterse buraya uğramalısınız (Karlı-buzlu havalarda Alaska-Frigo satmaya kalkışmayın. Batarsınız)

SEASON : Yeni bir sezon başlatmak isterseniz buraya gelin. Ama sezonu torunlarınızın tamamlamasını istemiyorsanız, devresi 10 dakika olan 86 maçlık sezon seçeneğini değiştirin (Küçüklerinize iyi davranınız, unutmayın ki onlar ülkemizin geleceğidir. Ayrıca emekli olunca size onlar bakacak.)

PLAYOFF : Şampiyonun belirleneceği Playoff karşılaşmalarına direk olarak geçmenizi sağlar. Playoff karşılaşmalarının kaç maçtan oluşacağını da buradan belirliyorsunuz.

TOURNAMENT : Uluslararası veya Amerika içi turnuvalardan birisine katılabiliyorsunuz.

QUICKGAME : Hiçbir detayla uğraşmadan oyuna geçip birkaç kemik kırmak isteyenlere göre bir seçenek.

COACHING DRILLS : Farklı atak ve savunma taktiklerinin avantaj ve dezavantajlarını gösterir. Böylece oyun içindeki taktiklerinizi geliştirebilirsiniz.

REMOTE LEAGUE : NHL 99 sitesine bağlanarak, başkasının ligine katılmanızı sağlar.

Konuyla hiç alakası olmayanlar i-

Oyun sırasında kullanılan tuşlar :

Puck sizdeyken :

Z — Özel hareket

X — Hızlı kayma

C — Pas çıkarma.

Space — Şut (ne kadar basılı tutarsanız o kadar hızlı vurur).

Puck sizde değilken :

X — Hızlanma, vücutla rakibi engelleme.

C — Adam değiştirme.

Z — Atışı engelleme

Space — Sopayla topu çekme.

Puck kalecideyken :

C — Pas

Z — Puck'ı eldivene saklama

Space — Puck'ı aşığa çıkartma

Puck kalecide değilken :

Z — Yere yatma

X — Sopayla müdahale

Space — Şutu kurtarmayı dene.

Faceoff sırasında :

C — Puck'ı kendine çekme.

X — Vücutla engelleme.



çin hokeyin nasıl oynandığını anlatmak lazım. Hokey 5 oyuncu, 1 kaleciden oluşan 6 kişilik takımlarla oynanan, disk şeklindeki bir topu karşı takımın kalesine atarak skor yapmak mantığıyla oynanan bir oyundur. Buraya kadar tamam, tanıdık, bildik futboldan pek de farklı değil. Ama hokeyin kendine göre bazı kuralları var. Bunlardan oyun içinde sık sık karşılaşacaklarınızı sıralamalıyım dedim.

FACEOFF : Bir kaleci "puck"ı (hokeydeki topun adı) tuttuğu zaman yapabileceği iki şey vardır, ya en yakındaki takım arkadaşına pas atar, ya da topu eldiveninin içinde gizler. Eğer ikinci seçeneği seçerse, FACEOFF olur. Yani iki takımın oyuncuları da kalenin yanındaki ceza noktasında karşılıklı dizilirler, hakem puck'ı karşılıklı duran iki oyuncunun arasında yere atar ve puck'ı kendi takımına kazandıran oyuncu devam eder.



OFFSIDE : Futboldaki ofsayt ile hemen hemen aynı, ama burada saha üç bölgeye bölünmüş (sahanın üzerindeki yatay mavi çizgilerle) defans, orta saha ve ofans bölgeleri. Eğer bir bölgeden diğerine pas atarsanız ve o bölgede sizin adamınızdan daha ileride rakip oyuncu yoksa ofsayt olur.

PENALTY : Hokeyde şiddet var dedik ama, öyle sopayla Allah ne verdiyse adamın kafasına geçirirseniz de hakemler penaltı verecektir. Penaltıda bir oyuncu ve kaleci karşı karşıya gelir. Aynen futbolda olduğu gibi.

ICING : Eğer bir oyuncu, puck'ı rakip sahaya atarsa, ve kendi takım arkadaşlarından daha ilerideki bir rakip oyuncu puck'ı kaparsa, ICING olur ve topu atan takımın ceza sahasında FACEOFF ile oyuna başlanır.

Oyun 3 devre üzerinden oynanıyor ve en çok gol atan kazanıyor (hadiiiiiii?) Hakemler bayağı sert hareketlere göz yumuyorlar, üstünüze gelen rakibi omuzdan aşırıp yere çalma, arkadan sopayla çelme takma gibi çok ters hareketler ise 2-5 dakikalık cezalarla sonuçlanıyor. Ceza alan oyuncu kenara gidip oturuyor, ceza süresinin sonunda tekrar takımına katılıyor. Oyunda sert hareketlerin akabinde sık sık kavga çıkıyor. Kavgaların yönetimi de sizde, rakibinize yumruk atmak, kaçmak veya sarılmak gibi üç seçeneğiniz var. Kavganın sonunda ise iki oyuncu'da 5'er dakikalık ceza alıyor. İlk başta bu kavgalar ilginç geliyor ama ikinci üçüncü kavgadan sonra bir daha kavga etmek istemeyeceksiniz, çünkü oyuna hiçbir katkısı olmadığı gibi boşuna vaktinizi harcıyor. Kavgaları RULES menüsünden kapatabilirsiniz.

NHL 99'u biraz sertlikle sporu bir arada görmek isteyen herkese tavsiye ediyorum. Fifa 99 çıkana kadar sanal-spor ihtiyacınızı bu oyunla karşılayabilirsiniz. İyi oyunlar...



NHL 99 Electronic Arts / Spor / 1 CD / www.easports.com

GENEL PUAN **8**

YAZAR	Sinan Alınmaç				
SİSTEM	Windows 95/98	HD Alanı	: 30 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	Pentium 166	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★★
RAM	16 MB	MULTIPLAYER	: 12Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx ❑ D3D ■ Joystick   LEVEL CD : Verilmedi

Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998

Koskoca bir yarış yılı son haftasına gelmiş. Heyecan son safhada. Gel sen insanları sömürme mantığı çerçevesinde Johnny Herbert adına FIA lisansı olmayan Formula 1 yarış oyunu çıkar.



Phantom'un Orman Defteri, Orman tarihi: Bir takvimim bile yok. Sevgili defterim, hayatta beni anlayan tek insan sensin. Geçen bir fille konuşmaya çalıştım, öyle boş boş bana baktı. Bir ses bile çıkarmadı. Onunla küstüm, zaten artık konuşmam. Yerliler desen zaten ayrı bir alem. Beni her gördüklerinde "hödö hödö böööö" diyerek bağırıyorlar. Kaç senedir şurdayım, bir şey anlıyorsam kavak ağacı olayım. Ama laf aramızda şefin kızı da fena değil. Hem de bana kesik galiba. O beni her gördüğünde "huu huu bii" diyor. Bu arada kış kapıya dayandı, yağmurlar başladı, soğuklar kendini belli etmeye başladı, zaten ben de, haaaapşuuu!! Neyse sen de gör. Ben de hasta oldum. Bu ormanda karizma yapcaz diye kuru kafa şeklinde ağzı, burnu, gözü açık evde kalırsan olcağı budur. Zaten bir pen de ben takdirayım diyorum. Kış böyle geçmez. Artık yaşlandım biliyorsun, eskisi kadar dayanıklı değilim. Bir de gelip İstanbul'daki gibi yakarlar ormanı, sonra da kelle kelle sırıtarak "Sen ısın diye yaktık abi" derler diye korkuyorum. Biliyorsun onlara karşı kimse bir şey yapamıyor. Ben ne yapayım. Asıl başıma ne geldi, ben sana onu anlatayım, pardon ya yazayım. Ormanda kral kral geziyorum. Arada işte canım sıkkın ya birkaç timsah dövdüm, bir de kaplan. Sen kaplan git bunların bir kahvesi varmış oradan arkadaşları çağır. Bunlar 11 kişi bana tuzak kurdular. Ulan 10 olsa neyse de 11 tane ne yapayım. Paşa paşa dayağımı yedim.

Bu da kimmiş ya?

Bu oyunu gördüğümde oldukça sevindim. Sezonun bitmesine bir yarış kalmış ve şampiyon pilot %99 belli. Ama ne de olsa kul yapısı makineler ve de kovalayan pilot Michael, ne olacağı hiç belli olmaz. Şampiyon olma ihtimali yüksek olan pilot şampiyon olursa, aynı geçen sene olduğu gibi arabasının teknik üstünlüğünden dolayı oacak, yoksa çok iyi bir pilot olduğundan olmayacak. Her neys... Aldım oyunu tam böyle seviniyorum Formula 1 camiasına girecez, kapışıcaz. Bir de ne göreyim, şirketin FIA ile anlaşması olmadığından ne bir takım, ne de bir pilot mevcut. Ama bu sorunu aşmanın da bir yolu var. Edit Names menüsünü kullanarak toplam 12 takım ve her takıma da maksimum 2 pilot olmak üzere 24 yarı isim tanımlayabiliyorsunuz. Monaco Grand PRİX'inde birinci olan pilot Phantom. Bence herkesten iyi Schumacher'den bile. Sadece yarışılan pistler aynı. Yarış takvimi bile tam anlamıyla karmakarışık. Atalarımız yiğidi öldür, hakkını yeme demişler. Gerçi öldürdükten sonra hakkını yesen ne olur, yemesen ne olur. Oyunun grafikleri ve sesleri çok kaliteli. Özellikle 3DFx kartı olanlar bekledikleri her şeyi bulabilirler (Bu arada ben 16 MB AGP ve 8 MB Vodoo2 kullandım. Süper...). Hazır seslerden bahsetmişken, oyunda müzik olmadığını ve sadece efektlerin yeterli olduğunu söylememde yarar var. Seyircilerin önün-





den geçerken alkışlanmak da insana oldukça gurur veriyor.

Motorları Isıtalım

Oyunda orijinal yarış takviminde 15 değişik ülkede bulunan tüm pistler, Belçika, San Marino, Monaco... olduğu gibi mevcut. Grafik kalitesinin yüksek olması da pistlerdeki gerçekçiliği artırıyor. Yarış esnasında atılması gereken tur sayısını her yarış modunda siz belirlerken, Practice 99 ve Qualifying 6 tur olarak sabit. Yarış modları dedik ya, acaba nedir? Çayda kahvaltıda... ha pardon ya bir ara bağlantı gitti de. One, Trainer, Weekend, Two (Split Screen), Practice ve Championship olmak üzere toplam 6 yarış modu var. Bunların arasında en ilginç olanı Trainer modu. Burada takip etmeniz gereken bir araba, pist hakkında sizi bilgilendirmeye çalışıyor. Eğer bununla vakit kaybetmek istemezseniz, size tavsiyem ilk defa yarıştığınız bir pistte tekerlek izlerine dikkat ve hatta mümkün olduğunca takip etmeniz olacaktır. Bu ayarların yanında, tur ve pist seçimlerini Game Setup menüsünden yapabilirsiniz. Oyunda araba seçme şansınız yok. Sadece bir araba ile yarışmak zorundasınız. Bu arabanın oluşturulması ve hareketleri konusunda Johnny Herbert'in tecrübelerinden faydalanılmış ve oldukça da iyi olmuş. Araba değişikliği yapamıyorsunuz, ama Workshop menüsü altından otomatik/manuel vites, diferansiyel, tekerlek çeşidi, hızlanma, yavaşlama gibi ayarları yapabiliyorsunuz. Tabii ki buradaki ayarlar sadece bir pist için geçerli olduğundan her pist için ayarı tekrar yapmanız gerekecek. Workshop penceresine Pit Stop esnasında ulaşarak da gerekli değişiklikleri yapabilirsiniz. Tabii yeterli zamanınız varsa.

Sanal Gerçeklik Değil

Realism menüsünden oyunun belki de en önemli ayarlarını yapmanız gerekiyor. Oyunda diğer yaklaşık bin 254 oyunda da olduğu gibi Rookie'den Ace'e kadar zorluk dereceleri mevcut. Bu zorluk derecelerine bağlı olarak rakip ve atılacak tur sayısı da otomatik olarak değişiyor. Ama bu arada da sizin değişiklik yapma hakkınız elinizden alınmamış. Buradan motor sıcaklığı, benzin sarfiyatı, spin atma, hasar görme veya sis gibi gerçek hayatta görmeye alıştığımız birçok olayı aktif hale getirebiliyorsunuz. Random seçeneğini işaretleyerek, ileride neler olacağından habersiz bir durumda oyunu daha eğlenceli hale sokabilirsiniz. Display menüsü içerisinden de ekran çözünürlüğünü, blur, chrome, dithering gibi ayarları ve donanım desteğini aktif hale getirebilirisiniz. Oyunu oynarken, Mouse, direksiyon, eğlence çubuğu (KüçükSoft Türkçe'siyle) kullanabilirsiniz. Bunlar için gerekli ayarları da Controller menüsünden yapabilirsiniz. Klavye kullananlar için tuş kombinasyonu bir hayli ilginç olabilir. Bunun için özellikle sağlaklara (yanlış anlaşılmasın sağ elini kullananlar) hareket ve yön için P, Ş, L, İ tuşlarını, vites için de A, Z tuşlarını kullanmaları önemle rica olunur. Bakın ben denedim, bir de siz bir süre uğraşıp sinirinizi bozmayın. Özellikle de yedek bir klavyeniz yoksa. Yoksa sonunuz benim ki gibin olabilir. "Q,W yapsam... Yok olmaz, peki ya T,G yapsam, çok ortada... Huooööz Krash, Boom Bang (Eski Batman'deki efektler).

Varolan Gerçeklik...

Özellikle yarış sonrasında otomatik olarak çalışan Replay özelliğindeki çekim kalitesi (kamera açıları) sanki gerçek yarış seyrediyormuş havası veriyor. Eh artık olmazsa olmaz denen bir özellik var; multiplayer özelliği. Birinci aşama ekranı ikiye bölerek tek bilgisayardan iki kişinin kafa kafaya yarışması. İkinci aşama Network üzerinden 6 kişinin kafa kafaya kapışması. Şöyle bir toplamak gerekirse, oyun son zamanlarda çıkan en iyi Formula 1 yarış oyunu. Tek eksiği FIA ile lisans anlaşması olmadığı için gerçek takım ve pilot ismi kullanmaması. Grafik ve ses kalitesine de pek bir sözüm yok. Ama daha iyi olabilirdi. Almaya değer. Ama illaki gerçek takım ve pilot isterim derseniz, ben de biraz bekleyin derim.

Soğuklar geldi, hasta oldum,
Manitanın yanında hapşurdum
Phantom der ki delikanlılığın
kitabını okudum
Neymiş bakayım bu TV'lerin hali



GRAND PRIX CHAMPIONSHIP 1998 GamesArena / Yarış / 1 CD / www.gamesarena.com

PUAN: 9

YAZAR	: Phantom				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 16 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 120	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 6 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★

Bilgi için : Aral İthalat Tel: 0212 659 26 73

DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx ❑ D3D ■ Joystick   LEVEL CD : Temmuz /98

SPEARHEAD

I-Magic'in yeni tank simulasyonu, bir fiyasko olan iPanzer '44'ten daha iyi grafiklere sahip. Peki ya oynanabilirlik beklenileni verebiliyor mu?

Cephede insanın kendisini en çok güvende hissedeceği yer belki de M1A2 Abrams savaş tankının kumanda kısmıdır. 75 mm.'lik Chrobham alaşımından oluşan zırhla çevriliyken, düşmanla burun buruna çarpışan dışardaki zavallıların haline acımaktan başka bir şey yapamazsınız. Üstün yetenekli bir mürettebatın kontrolünüzde olduğunu bilmek ise bu güven duygusunu daha fazla pekiştirir ve ister istemez bir gülümseme yayılır yüzünüze. Ama durun, sizin durumunuza bir de başka açıdan bakalım. Şu ilerideki tepeleri görüyor musunuz? Üç tane Rus T72 tankı, toplarının namlularını tam üzerinize doğru çevirmiş en uygun zamanı bekliyorlar. Ve onlara göre siz kalın bir zırhın gerisinde güvenle oturan bir kumandan değil, küçük metal bir kutunun içindeki ölüsünüz artık. Çevrenizdeki o kalın zırh ilk atışı durdurabilir belki, ama ya ikinciyi, veya üçüncüyü durduracağını kim garanti edebilir ki? Ve Rus kumandanlar da sizi gözetlerken gülümsemeye başlar, siz artık bir ölüsünüz.



Spearhead tam olarak bir tank simulasyonu değil, daha çok action-simulasyon karışımı bir oyun. Konu ise şöyle birşey; Libya'nın lideri, Tunus'u kendisine yapılan bir suikast girişimini desteklemekle suçlar. Ve kimse daha "Ne oluyoruz" diyemeden, Libya tankları Tunus'a girip önlerine çıkan heryeri yakıp yıkmaya başlar. Bu durumda, Amerikan savaş taktiği uzmanlarına göre, Tunus'un tamamen Libya'nın eline geçmesi dört gün sürecektir. Siz işte tam bu noktada devreye giriyorsunuz. Tanklarınızı kontrol ederek Tunus'un güney-güneydoğu kısmını kontrol altına almalı, Tunus'un içlerine kadar ilerlemiş olan Libya güçlerinin ana karayla bağlantısını keserek, Tunus'un başşehrini ele geçirmeden önce **geri dönmelerini sağlamalısınız. Ama bunun için çok az zamanınız var.** Körfez savaşında Amerikan kara birliklerinin zaferi, hazırlık için uzun bir zamana sahip olmalarına bağlıydı. **Bu durumda işler çok farklı, Libya güçleri çoktan harekete** geçmiştir ve savaşın ortasına atılmadan önce üstünüzü değişecek vakti ancak bulabiliyorsunuz. Elinizdekilerle yetinmeli ve savaşa hazırlıksız katılmalısınız.

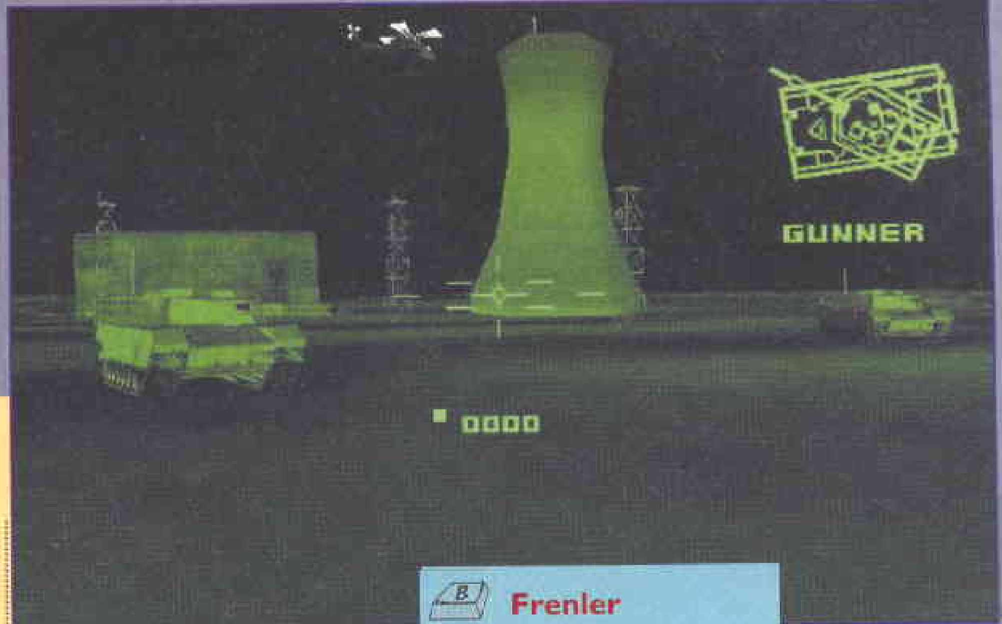
İGREEENÇ

Dediğim gibi, Spearhead bir action/simulasyon karışımı. Oyuncu Amerikan kara kuvvetlerinin belkemiği olan M1A4 Abrams savaş tankının içindeki birçok işlevin kontrolüne sahip. Bunların arasında kumandanın görüşü, topçu, sürücü ve makineli tüfekçinin kontrolleri hep size ait. Şimdiye kadar yapılan birçok tank simulasyonundaki seçenekler bu oyunda da var, yerinizi gizlemek için duman örtüsü bırakabiliyor, gece görüşüyle karanlıktan faydalanan düşmanlarınızın yerini belirliyor ve ana topu kullanarak birkaç çeşit top mermisi atabiliyorsunuz. Bu top mermilerinin arasında bazı farklar var. SABOT, kordonlu olarak kontrol edilir ve belli bir mesafeye kadar hedefe sizin tarafınızdan yönlendirildikten sonra, kablo bırakılır. Bu oyunda kontrol işini tamamen bilgisayar üstleniyor. HEAT ise her tank kumandanının korkulu rüyası, çünkü başlığındaki özel alaşım, hedefle çarpışma sırasında yüksek bir ısıya çıkarak, hedefin zırhını tereyağı gibi biçiyor. Bu başlıklardan hangilerini kullanacağınız ise sizin stratejik kararlarınıza bağlı, hepsi sınırlı ve hepsinin gerekeceği durumlarla karşılaşacaksınız.

Görevler herhangi bir simulasyondan hiç de farklı değil. Şu noktaya ulaş, düşmanları hakla veya şu petrol rafinerisini koru gibi. Gelgelelim görev amaçlarını bulmak sandığınız kadar kolay değil, bir simulasyonun can damarı olan NAVIGATION sisteminin yerinde yeller esiyor. Ve sürekli hiçbir şey anlatmayan haritaya bakıp da ne yöne dönmek gerektiğini anlamaya çalışmak bir süre sonra insanın canına tak ediyor. Tamam, simulasyondan çok aksiyon içeren bir tank oyunu yaptınız, peki o zaman neden işleri oyuncu için biraz daha kolaylaştırmayı denemiyorsunuz sevgili programcılar? Sanırım programcıların kafaları biraz karışmış, gerçekçi bir simulasyon mu, hareket dolu bir oyun mu yapalım derken ikisinin arasında ruhsuz bir oyun çıkartmış adamlar.

BERBAAAT

Ruhsuz dedim de, grafiklerin ne kadar boş olduğu geldi aklıma. Oyun üç boyutlu ekran kartlarına destek veriyor ama, etrafta görecek bir şey olmadıktan sonra neyleyim ben 3Dfx'i ? Tüm oyun boyunca her taraf çöl, çöl, çöl. Başka bir şey gördüğünüz birkaç istisnai durumda "Şükürler olsun" diye bağırmak isteyeceksiniz. Yiğidi öldür, hakkını yeme demişler, şimdi doğruya doğru, adamlar çölü çok güzel çizmişler!!! Tank paletlerinin bıraktığı izler falan hepsi OK de,



ama çöl bu be abi, ne bileyim, insan birazcık da olsa monotonluğu kırmak için etrafa vahalar koyar, savaşla alakasız ama grafiksel boşluğu dolduracak birşeyler bulur. Hepsi bu değil, oyundaki saçmalıklardan birisi de hava şartlarının değişmesi. İyi, güzel, hava şartları grafiklere en azından tuz biber ekecektir diyeceksiniz ama, sorarım size, çölde yağmur yağdığı nerede görülmüş? Var mı böyle bir saçmalık ya, utanmasalar kar bile yağdıracakmış herifler.

Grafiklerin tekdüzeliği menülere de sarkıyor. Ben bile resim konusunda doğuştan kabiliyetsiz olduğum halde otursam Paint'in başına, iki saatte bunlardan çok daha güzel menüler hazırlarım. Sanırım adamlar bu oyunu yapmaya başladıktan sonra sıkılmışlar, ama öyle bırakmayı da yedirememişler erkekliklerine ve öylesine bir oyun çıkartmışlar ortaya. Zaten oldum olası bir gıcıklığım var I-Magic şirketine, öyle her hafta oyun çıkartmakla iyi şirket olunmaz. Oturun adam gibi bir oyun yapın, ondan sonra "Ben oldum" diye çıkın ortaya. Size son bir şans, eğer Ultra Fighters'ı da elinize yüzünüze bulaştırırsanız siz ta aazınıza yüzünüze... O kadar, yıkılın karşımdan şimdi.

VE HATTA REZALEEEET

Bu oyunu çoktan almış olan zavallılar için tuş kontrollerini vermek istiyorum.

Bu oyun hakkında daha fazla konuşmak istemiyorum. Bu ay elimize geçen bütün simulasyonlar söz birliği etmişçesine rezalet ötesi çıktılar.

Tek söyleyeceğim BU OYUNU KESİNLİKLE ALMAYIN. Gerisi size kalmış.

Tuş	İşlev
1 / 0	Motor gücü
F1	IVIS
F2	Komünikasyon kanalları
F3	Sürücü görüşü
F4	Silahları ortala
F5	Sürücü
F6	Topçu
F7	Makineli tüfek
F8	CITV
F9	Takip kamerası
B	Frenler
D	Motoru çalıştır
H	HEAT mermisini seç
M	Dürbün
R	Geri gitme
S	SABOT mermisi yükle
T	Termal görüş
O	Ses aç/kapa
V	Gece görüşü
Z	Mesafe belirleme
÷	Silahı hareket ettirme
Ctrl / Shift / Q	Oyundan çıkmak

Nümerik Klavye : Tankın yönünü belirleme

GENEL PUAN 6



SPEARHEAD I-Magic / Simulasyon / 1 CD / www.zombie.com

YAZAR	: Bloxis				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 150 MB	GRAFİK	: ★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 4Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★

DESTEKLENENLER : 3Dfx · D3D · Joystick — LEVEL CD : Verilmedi

Dreams
Tam Çözüm 2

Koskoca Level dergisi tam sürüm oyun vermiş, üstüne bir de tam çözümünü vermezse ayıplamazlar mı? İşte tam çözümün ikinci ve son bölümü. Uyanmaya az kaldı, hazır olun...

TAM ÇÖZÜM

Geçen ay nerede kalmıştık? Bir dergiye bakalım, neler yazmışız. Tamam, sörf yaparken kesmişiz. Bu sürüşü atlattıktan sonra Kolonlar adasına ger dönün. Bu sefer sağdaki kapıdan girin. Önden gelen ufaklıklar sizi rahatlatmasın, siz asıl arkadan gelene bir bakın. Tüm bu lekeleri temizledikten sonra, kırmızı cindeki emanetinizi alın ve Rüzgâr Adası'na dönün. Adanın arkasında kalan gizli odaya gidin ve birinci seferde sorun çıkartan cinin verdiği notayı alın. Rüzgâr Odası'na geri dönün ve tekrar platformlardan atlayarak karşıya geçin. Bir kere daha sörf yapmanız gerekecek, hemen sıkılmayın yaw. Bu sefer hız yapmak değil, bitirebilmek önemli. Bu yolun sonu Kanyon Adası'na çıkıyor. Burada karşınıza çıkan yayı alın ve balinanın üzerine zıplayın. Ooooo hayır bir daha mı? Evet, bir kere daha sörf yapmak zorundasınız, bu sefer engellerle dolu bir kanyonda. Hız zamanı.

Giriş Arenası:

Şaman ile konuştuktan sonra ortalıkta koşuşturan kahverengi cini öldürün. Peşinden koşmakla uğraşmayın, sadece elinizdeki yayı kullanın. Öldükten sonra bıraktığı nesneyi alın. Bundan sonra arenanın tam ortasında durun ve rakibinizin gelmesini bekleyin. Maalesef korkmaya gerek var. Bu yaratığı öldürmek için ya belli bir mesafeden yayı kullanın ya da uçan tekme. Ama inan ki yay çok daha güvenli ve de etkili bir yöntem. Önünde bir tane beyaz cin olan mağaraya girin ve Doğuma Geçiş mağarasının içerisinde kaybolmamak için şu yolu kullanın. Birinci üç yol ağzından sola, birinci ayrımdan sağa ve yine birinci ayrımdan sağa sapın.

Şelale:

Bayram çocukları gibi ortalıkta dolaşan kırmızı cini yakalayın ve bıraktığı ruh büyüsünü CTRL düğmesini kullanarak alın. Suyun ortasındaki bir kayanın üzerinde durun ve ruh büyüsünü uygulayın. Silueti kullanarak suya dalın ve denizkızı ile konuştuktan sonra görüntüsünü alın (Kesinlikle sudan çıkmayın). Dört kolonun yanında duran anahtarı alın. Girdiğiniz su altı labirentinde devamlı karşıya doğru ilerleyin ve yeşil bir üçgen üzerinde bulunan anahtarı alın. Geri dönerken havanızın azaldığı anlarda biraz mana toplayın. Sudan çıktığınız zaman karşı tarafta uçan üç tane kaplumbağa göreceksiniz. Onların yanına gidin ve bir tanesini canavarların yanına götürün. Bu durumda Ninja kaplumbağalardan yardım dilemekte fayda var, çünkü canavarlar Duncan'a göre oldukça kuvvetli. Diğer yarınızın gelmesini beklerken biraz dinlenin. Düştüğünüz boşlukta karşılaştığınız yaratığı öldürmek için kılıç kullanın, çünkü en kolay yolu bu. Maalesef ki görünmezlik büyüsü burada çalışmıyor.



Olgunluk Arenası:

-Bu armutlar olgun mu pazarcı kardeş? Höö... Önünde bir tane cin duran mağaraya gidin ve burada Ray'in size vereceği aleti alın. Daha sonra arenaya geri dönün ve heykellerden birinin üzerinde duran mor cini takip edin ve konuşun.

1. Kat Örümceği:

Kafası kızmış, ayakları erkek biri gelene kadar bekleyin. Bu sizi bir başka bölüme uğurlayacak. Mağara içerisine girin ve kırmız cini bulun. Bu cin size bulmanız gerek üç örümcekten birincisini verecek. Şimdi kızgın olan biri daha gelene ve sizi Hamam Adası'na gönderene kadar bekleyin. Bu arada enerjinizi ve mananızı tamamlayabilirsiniz. Burada yaratıklarla muhattap olmadan, doğrudan kırmızı cini yakalamaya çalışın, vereceği örümceği alın. Off sıkıldım ama Şimdi bulunduğunuz yerde biraz daha bekleyin ve gelen kırmızı şahıs seni bir başka yere göndersin. İyi bea, gönder oğlanı yaptılar adamı. Şaman karabasanında mor cini bulun ve söylediklerini hemen yapmayın. Daha önce bir süre bekleyerek mananızın artmasını sağlayın. Sonra darenin ortasına gidin. Bu bir tuzaktı. Şimdi ortaya çıkan üç kırmızı yaratığı şamana zarar vermeden önce durdurmalısınız. Bu sefer bir savaş aletine ihtiyacınız olacak ve bence en



iyisi kılıç. Bu işi de hallettikten sonra, şamanı takip edin ve size verdiği örümceği öldürün. Tebrikler. Bunun sonunda ne kazandığınızı öğrenmek ister misiniz? Örümcek bir yardımcınız olacak ve bu örümcek kaptan ile örümceğini yolunuzdan temizleyecek.

Dış Örümcek:

Ada üzerindeki iki insanı bulun ve bunları büyük örümcek enkazının yanındaki yeşil cine sağsalim teslim edin. İçerisi su ile dolu olan örümceğe girin ve sarı küreye doğru ilerleyin. Daha sonra burada diğer iki insanla karşılaşacaksınız. Eh artık yaratığı öldürün (Görünmez olun). Yaratıkların geldiği mağaraya girin ve ilk harfi alana kadar ilerleyin. Ama bu pek kolay olmayacak, çünkü her taraf kırmızı yaratık dolu. Tüyo: Mana değeri zaman içerisinde artıyor. Mağarının çıkışından İyilik/Kötülük Dağı'na gidin. Burada platformlar üzerinden ilerleyerek karşıdaki tepenin hemen solundaki platformda duran mor cine gitmeniz gerekli. Tüyo: Bunun için ilk olarak mağaraya geri dönün ve manayı tamamlayın. Daha sona mor cinden ikinci harfi alın. Geri dönün, tekrar



sizin de tepe tepe kullanabileceğiniz ve Alt düğmesi ile atak yapabileceğiniz bir örümceğiniz var. Karşınıza çıkan örümceklerle savaştıktan sonra, ileride havada asılı duran kayaya (bakış açısına göre heykel de olabilir) doğru ilerleyin.

Ölüm Arenası:

Her ne kadar sevimliymiş gibi görünseler de, tam karşınızdaki üç manayı tamamlayın. Bu sefer yukarı, daha yukarı uçun ve heykelin ağzının içindeki mor cinden üçüncü harfi de alın, bölüm geçmek için mağaradaki mana kaynağına girin.

Fabrika:

Cinlerle konuşun ve sol taraftaki tekerlerin içerisinden geçerek tam karşıdaki platforma gidin. Burada bulunan kaldıracı indirerek öküz gibi bir yaratığı serbest bırakın. Şimdilik onunla işimiz yok. Bölüme başladığınız platforma geri dönün ve buradaki pervaneden içeri girin. Fabrika labirenti içerisinde devamlı soldan ilerleyin. Bu arada karşılaşacağınız Omega'yı alın. Yeni Hayat Fabrikası'na girince soldaki platformdan ilerleyin ve burada bulunan metal çubuğun solundan geçin.



Mana çubunuğuzu doldurun. Bunun için ya kendiliğinden dolmasını bekleyebilir ya da belli bir değerden sonra havada uçanları toplayabilirsiniz. Doldu mu? Tamam, o zaman ruh büyüsünü uygulayın ve bronz kafayı yönetimiz altına alın. Şimdi onu bulunduğunuz platformun tam karşısındaki jeneratörün üzerine götürün ve bir süre bekleyin. Şimdi bronz kafanın bir şeyler yaptığı yerde bir şahız görülmüş. Gidelim de bir ifadesini alalım bakalım, kimmiş, neyin nesi imiş?

Ağaç Görüntüsü:

Havada uçan mavi cini yakalayın ve konuştuktan sonra onu ağacın yanındaki banka götürün. Bankın üzerindeki kamerayı alın ve harekete hazırlanın. Köpekbalığının içinde bir süre bekleyin ve yeşil cin gelince ruh büyüsünü uygulayarak onun görüntüsünü alın. Dışarı çıkınca ilk iş olarak denizkızlarıyla muhabbet koyun. Sakın ha asılmayın, hepsinin bir sevdiği var askerde. Her neys... Daha sonra nöbetçilerin yanına gidin ve onlarla da biraz laflayın. Nöbetçiler gittikten sonra köpekbalığının ağzından içeri girin ve dışarı çıkın. Ama bu sefer Duncan olarak. Yeşil cinin önünde durduğu mağaraya girin. Bu



mağarada yapmanız gereken tek şey bir anahtar bulmak ve bunu aldıktan sonra geri dönmek. Mağaradan çıkınca, tekrar köpekbalığına girin. Köpekbalığının yönetimini ele geçirince girdiğiniz labirentten çıkın ve bu labirentin sonundaki arenada sizi bekleyen iki köpekbalığını da öldürün. Burada ateş etmek için CTRL tuşunu kullanmanız gerekli.

Bina Dışı:

Burada karşınıza çıkan yılanı ve yandaşları olan kırmızı balıkları öldürün (CTRL). Oldum olası kırmızı rengi sevemedim zaten. Burada dikkat etmeniz gereken nokta düşman silahlarının görünmez oluşu. Enerji paketini alın ve bina üzerindeki üçgenlere dokunun. Böylece binanın içerisine girebilirsiniz. Odaya girdiğinizde ilk olarak sağınızda kalan ekrana doğru ilerleyin ve içerisine girin. Buradaki tankı (yani ona benzer birşey) öldürün ve bıraktığı kırmızı lollipopu (!?) alın. Yeşil cinin olduğu odaya geri dönün ve bu sefer de sağınızda kalan ekrandan içeriye girin. Üzerine saldıran robotları öldürdükten sonra, kurt kafalı yaratığın yanına gidin. Ama saldırmayın, çünkü o oldukça başarı bir çocuğa dönüşecek. Onu da yanınıza alın ve ilk odaya tekrar dönün. Buradaki robotları da öldürdükten sonra cinin yanındaki ekrandan girin.

Bill'in Jetonu:

Odaya girince ilk olarak ruh büyüsünü uygulayın ve Ray'in görüntüsünü alın. Bu şekilde Bill'in yanına gidin. Bill'in masasının yanında bulunan kaldıracı indirmek için ilk olarak görünmezlik büyüsünü uygulayın. Kaldıracı indirdikten sonra odadaki ekrandan içeri girin.

Sinemadaki yaratıkları öldürdükten sonra yukarıdaki odaya çıkın ama buradaki yaratıkla savaşmayın ve hemen koşarak oradan uzaklaşın. Hiç durmadan sinema perdesine doğru atlayın. Buradaki koridordan ilk olarak sola daha sonra da iki kere sağ tarafa sapın. Bu yolun sonundan adaya gidin ve buradaki üç canavarı da öldürün. Geldiğiniz sinema salonuna geri dönün ve odaya girin. İçerdeki sağdaki kapıdan girin ve kılıç ile (en iyi yol) bu iki canavarı da öldürün.

Bill'in Jetonu:

Burada Bill'in kılığına girmiş yaratıkları öldürdükten sonra Bill'le bir konuşun bakalım. Gerçi böyleleriyle konuşmamak lazım. Baksana ne biçin numaralar yapıyor! Işınlanma hücresinde bir süre nöbetçilerden uzak durun ve hatta gerekirse devamlı kaçın. Bir süre sonra emir gelince ışınlanma koltuğuna oturun. Bir süre bekleyin, gelen iki yaratığı ve en son olarak da akrebi öldürün. Ürperti mağarasında girdiğiniz gibi çıkış yolunu da bulun ve rahiplerle konuştuktan sonra aşağı atlayın. Erkekliğin yüzde 90'ı kaçmak derler. Bu adamdan bir süre kaçın.

Düşler Kuyusu:

Düşler kuyusuna girince hiç durmadan karşı tarafa doğru uçun. Buranın sonunda karşılaştığınız cinleri öldürün ve tekrar girdiğiniz kuyuda kaldığınız yerden uçmaya devam edin. Buranın sonunda karşılaştığınız yaratıkları öldürün ve tekrar girdiğiniz kuyuda kaldığınız yerden uçmaya devam edin. Buranın sonunda karşılaştığınız gargoylları öldürün ve tekrar girdiğiniz kuyuda kaldığınız yerden uçmaya devam edin. Buranın kopyala, yapıştır, kopyala hı ne? Nasıl? Kim? Tadı güzel mi?

Dünyaya Dönüş:

Önünüzde yerde duran silahı alın ve motosikleti aramaya başlayın. Etraftaki askerlerden korunmak için de bu silahı kullanabilirsiniz. Motoru aldıktan sonra kalan son askeri arayın ve bulduğunuzda üzerine doğru sürün. Bu arada ortalıktaki sarı şeylerle uğraşıp uğraşmamak sizin keyfinize kalmış. Bundan sonra sevimli, küçük ve yeşil cini bulun. Canınız isterse sonraki Level'ın kapısı onun yanında. İç orduda yolunuzu bulmaya çalışırken, birçok asker de sizi durdurmaya çalışacak. Gerçi sonunda mutlaka yakalanacaksınız ama olsun, siz yine de çabalayın biraz. Hücrenizde bir süre şamanın gelmesini bekleyin ve sonra yatağa çıkın. Bulunduğunuz koridorda ilerlerken cinin de sizi takip etmesini sağlayın ve koridorun en sonunda karşınızda bulunan kapıdan içeri girin. Görünmez olun ve karşıdaki platforma atlayın. Daha sonra ilerdeki kapıdan içeri girin. Bu yeni bölümde askerleri öldürün ve kaybettiğiniz motoru arayın bakalım. Ne de olsa o size emanet.

Piramide Doğru Geçiş:

Mavi cinle konuşun ve askerleri öldürerek ilerleyin. Merak etmeyin, bu durum nefs-i müdafaya girer. Sonraki bölümde yangın labirentinden yukarı tırmanın ve yangın rahibini arayın. Rahibe ruh büyüsünü uygulayın ve su labirentine gidin. Burada bir süre suların çekilmesini bekledikten sonra, su rahibine de ruh büyüsünü uygulayın ve yangın labirentine tırmanın. Artık kendi kimliğinize bürünmüş durumdayken su labirentinden dışarı çıkın. Karanlık Olan Meydanı'nda bekleyen nöbetçileri öldürün. Burada en kolay yol bir kenarda mananın dolmasını



beklemek ve teker teker kılıçla saldırmak.

Çocuk üzerinde ruh büyüsünü uygulayarak, çocuk görüntüsünde karanlık olana gidin. Böylece bu zat-ı son defa yenmiş oluyorsunuz. Cümleten geçmiş olsun. Yazı da, ben de bittim. Daha nice yazılarda (tam çözümlerde) buluşmak üzere. Havalar nasıl olursa olsun, sizin havanız iyi olsun.

Phantom

Yardımlarından dolayı RAKS NEW MEDIA'ya teşekkür ederiz

GUNMETAL

Boyundan Büyük İşlere Kalkışmak

Yaklaşık 1.5 yıldır oyun piyasasında bir 3D fırtınasıdır gidiyor. Özellikle 3Dfx'in grafik hızlandırıcı işlemcilerini son kullanıcıların elde edebileceği bir fiyattan satışa sunmasıyla birlikte, oyunlar daha önceleri mümkün olmayan güzellikte grafiklerle karşımıza çıktılar. Ama bu arada olan teknolojinin hızına yetişemeyen gariban kullanıcılara oldu. Bütün şirketler oyunlarını 3D hızlandırıcı kartlara göre yazmaya başlayınca, fakir bilgisayar meraklıları bu hayvani grafiklere sahip oyunları oynayamaz oldu. Hem üç boyutlu oyunları seviyor hem de bir 3D kartı alabilecek parayı bir türlü toparlayamıyorsanız, bu gelişmeler sizi oldukça üzmüş olsa gerek. Ama hâlâ yüzünüzü güldürecek bazı oyunlar geliyor. Mesela Gunmetal. 3D hızlandırıcılara destek verdiği gibi, düşük seviyeli bilgisayarlarla da gayet rahat çalışabiliyor.

Oyun dediğin konulu olur.

Gunmetal'da bir Japon şirketinin çıkarlarını korumak için tutulan paralı askeri canlandırıyorsunuz. Yönetiminiz altındaki alet oldukça gelişmiş bir yakın savunma-saldırı tankı. Ama savaşlara direkt olarak tankın içinde katılmıyor, kutu gibi bir aletin içine girip, kafanıza geçen bir kask aracılığıyla tankı yönetiyorsunuz. Amacınız ise tabii ki para kazanmak ve hayatta kalmak, başka ne bekliyordunuz ki?

Oyuna şirketin üssünde başlıyoruz. Tank hangardan çıkıca bulunduğunuz odadaki bilgisayarlara gidip, paranız yettiğince silah ve şase satın alabilirsiniz, ama her yeni yetme paralı asker gibi züğürtsünüz. O yüzden paşa paşa soldaki kapıdan geçip görev brifingini dinleyin. İngilizce bilip bilmemeniz pek fazla farketmiyor, önünüze her çıkanı öldüreceksiniz işte. Daha sonra hangara dönüp koridordan ilerleyin ve görev bölgesine ışınlanın. İlk göreviniz şirketin eğitim alanında geçiyor, uğraşmanız gereken düşmanlar kıytırık robotlar ve sabit hedeflerden ibaret. İlk bölümü geçmekte zorlanmazsınız, ama bundan sonra hayat sizin için çok zorlaşıyor. İkinci göreve başladıktan 30 saniye sonra yaklaşık yirmi düşman tankı sizinle oynamaya geliyor. Bir yandan kaçacak delik ararken, bir yandan da savunmasız çiftlik binasını korumak zorundasınız. Tek kelimeyle insafsızlık. Ama siz de yalnız değilsiniz tabii, yanınıza bir arkadaşınızı alıp iki kişi bilgisayarın canına okuyabilirsiniz. İki kişi oynarken ekran ikiye bölünüyor ve oyunda en ufak bir yavaşlama olmuyor. Gayet iyi.



Görev aralarında çıkan demolar gördüğüm en kalitesiz yapımlar. Karakterler "Ben 3. sınıf aktörüm" diye bağırıyor. Reha misali, konuştuklarını alt yazı makinesinden okuyan Japon patronunuzdan nonoş kılıklı komutana ve bir savaş filminden çok, başka tür bir filmde rol alması gereken kadın karaktere kadar herkes rezalet oynamış. Bunları izleyip kendinize eziyet etmeyin, hemen oyuna geçin. Allahtan oyun içi grafikleri düşük çözünürlükte bile oldukça güzel. Silahların efektleri, patlamalar falan şık gözüküyor. Yine de bu oyunu herkese tavsiye edemiyorum, özellikle de 3D kartı olanlara. Onlar zaten burjuva olduklarından Unreal, Forsaken gibi cennetten çıkma oyunlarla oynasınlar. Bu oyunu hala Pentium 100 sularında yüzenler almalı. En azından bir hafta oyalayacaktır.





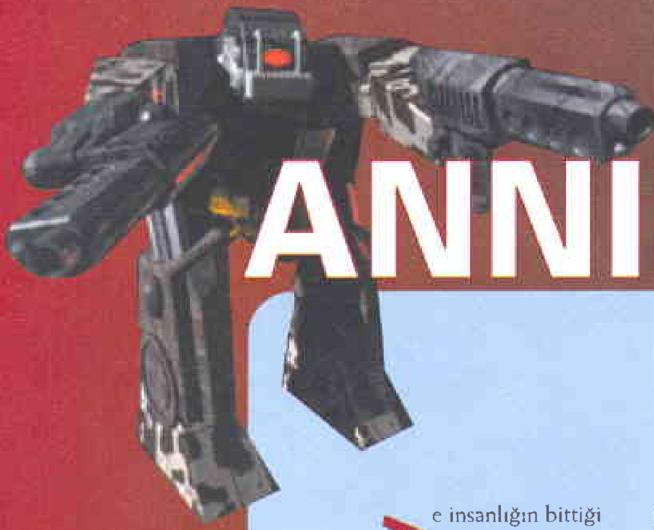
GUN METAL Mod Genius /FPS / 1 CD /www.madgenius.com

YAZAR	: Sinan Almaç				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 50 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 90	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 4 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : 3Dfx D3D Joystick LEVEL CD : Verilmedi

GENEL PUAN 7

TOTAL ANNIHILATION



The Core Contingency

Ve insanlığın bittiği yerde, makinaların devri başladı. 5000 yıl önce dünya tamamen tükenip, gri ve ölü bir gezegen haline geldiğinde insanlığın yaşamını sürdürebilmesi için tek çarenin insan bilincini, neredeyse ölümsüz olan makine vücuduyla birleştirmek olduğu düşünüldü. Ama bunu düşünenlerin gözden kaçırdığı ufacık, minicik bir nokta vardı ki, o da zaten insanlığın çöküşünün baş nedeni olan AÇGÖZLÜLÜKtü.

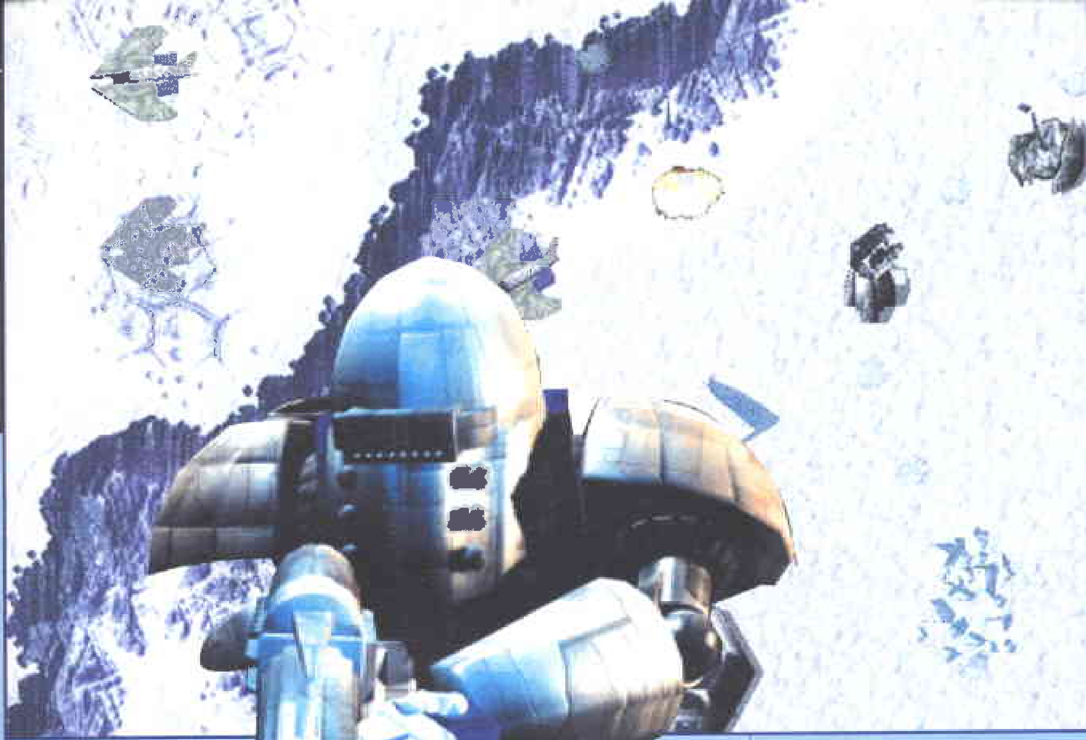
Etten makinaya değişim 500 acı ve delilikle dolu yıl sürdü. Organ naklinin aksine, burada vücut nakledilen organı değil, nakledilen bilinç vücudu kabul etmiyordu. Değişim prosesinin sonunda güçsüzler elendi. Ruhlarında, düşüncelerinde en ufak bir iyilik kıvılcımı taşıyanlar dahi, yeni bedenlerinin soğuk dokunuşuna alışamayıp yokoldular. Geriye kalan zihinler ise, zaten dünyanın sonunu hazırlayan açgözlü, bencil, herkesin ve herşeyin kendi etrafında döndüğünü düşünenlerdi. Ve sonuçta insanlığın doğuşundan beri kurtulamadığı şey, savaş başladı. Ama bu sefer savaşın boyutu minik dünyamızla kısıtlı olamazdı. Makinanın gücüne sahip olan hasta bilinçler, bütün galaksiye yayıldı, önüne çıkan herşeyi canlı-cansız demeden tüketip bitirdi. Savaşan iki grup, diktatör CORE ve onların yönetiminden kurtulmak için çabalayan asi ARM güçleri arasındaki savaş tam 400 yıl sürdü. Ve sonuçta kazanan...



Yoo, bu savaşın sonunda kazanan yoktu, olamazdı da. Sadece tek bir kaybeden vardı : Yaşam. Binlerce gezegenin sömürülüp yokedilmesiyle sonuçlanan savaşın ardından 100 yıl geçmemişti ki, ikinci ama bu sefer çok daha büyük bir kapışmanın sinyalleri duyulmaya başlandı... Zayıflayan Core, son kozunu oynamaya karar vermiş, elinde ne var ne yoksa durduralamayacak güçte bir robot imal etmek için kullanmaya başlamıştı. Zaten zayıf olan güçleri iyice yıpranan ARM ise, denizlerle kaplı bir gezegene çekilmiş ve bu kıyamet makinasını nasıl durduracağını hesaplamaya başlamıştı.

Total Annihilation, belki de yakın tarihimizin en fazla haksızlığa uğrayan oyunudur. Herkesin real time strateji diye kudurduğu bir dönemde türün birinci oyunu olması gerekirken, hakettiği ilgiyi hiç göremedi. 175 farklı birim, istemeyeceğiniz kadar farklı taktikler uygulama imkanı, oldukça farklı ama kullanışlı bir kaynak yönetimi ve üç boyutlu mükemmel grafikleriyle tam bir klasik olan TA'nın yapımcısı Cavedog , oyunun piyasaya çıkışından tam 1 yıl sonra bir ek görev CD'si ile yeniden alemlere geri donmeyi uygun gördüler. Sağolsunlar, varolsunlar, bakalım bu yeni CD'nin içinde gibi gelişmeler var? Bir kere, orijinal oyunun çıkışından bu yana firma tarafından Internet vasıtasıyla kullanıcılara ulaştırılan yeni birimlerin hepsi bir çatı altında toplanmış. Toplam 75 yeni birim var, ve bunların çoğunluğu deniz ünitelerinden oluşuyor. Ve artık üslerinizi karada kurmak zorunda değilsiniz, deniz üstünde ve altında usler kurabiliyorsunuz. Tabii denizde enerji elde etmek için SOLAR PANEL kullanamazsınız, onun yerine denizdeki gel-git hareketlerinden enerji üretebilen TIDAL GENERATOR'ları kullanıyorsunuz. Üssünüzü korumak için denizaltı torpido rampaları, düşmanları bulmak için SONAR istasyonları kuruyorsunuz. Ve savaş gemileri. Eski oyunda da savaş gemileri vardı ama, buradakiler tam manasıyla birer canavar. Normal bir savaş gemisi üretiyorsunuz, sonra bir DESTROYER yapıyorsunuz ve ikisini yanyana görünce "OHAA" diye bağırıyorsunuz. Biraz daha metal biriktirip bir MILLENIUM BATTLECRUISER yapıyorsunuz ve üçünü karşılaştırınca "ÇÜŞŞŞŞŞ" diyorsunuz. Ve oyunun sonuna gelip de CORE'un kıyamet silahı olan KHOBOTH'u gördüğünüzde hiçbirşey diyemiyor, direk olarak tapınma pozisyonuna geçiyorsunuz. O kadar yani.

Her RTS'de olduğu gibi, Total Annihilation'da da ordunuzu kurmak için sömürdüğünüz belli kaynaklar var. TA'daki can damarınız olan bu kaynaklar METAL ve ENERJİ. Meta-



li etrafta gördüğünüz metal kaynaklarının üzerine kuracağınız METAL EXTRACTOR'lar çıkartıyor. Enerjiyi ise SOLAR PANEL'ler üretiyor. Ama bunlarla sınırlı değilsiniz. Metal ihtiyacınızı karşılamak için, savaş alanında kalan robot enkazlarını geri dönüşüme sokabiliyorsunuz, enerji için ise ağaçları enerjiye dönüştürüyorsunuz. Bunların dışında da alternatif enerji ve metal kaynakları var tabii, mesela WIND GENERATOR rüzgar enerjisi üretirken, GEOTHERMAL PLANT hiçbir kaynağa bağımlı olmaksızın kendi başına enerji üretiyor. Ve metali enerjiye, enerjiyi de metale dönüştüren farklı binalar var, ama bunlar size çok pahalıya patlıyor, bu yüzden çok gerekmedikçe başvurmamalısınız. METAL MAKER'la bir birim metal yapmak için 60 birim enerji gerekiyor, tabii ENERGY MAKER için de aynı şey sözkonusu. Sonuçta, kaynakları istediğiniz gibi kullanmakta serbestsiniz, gezegeni nasıl tükettiğiniz farketmez. Rakibinizi yokedin yeter.

Yapabileceğiniz ünite sayısının 75 yeni birimle birlikte 250'ye ulaştığını farketmişsinizdir. Starcraft'ta bile 3 ayrı ırk için birbirinden tamamen farklı toplam 35 ünite olduğunu düşünürseniz, bu sayının ne anlama geldiğini daha iyi anlarsınız. Peki oyunun sonuna gelmek için bunların hepsini üretmek zorunda mısınız?

Hayır, oyunu bitirip de bu birimlerin yarısını dahi görebileceğinizi zannetmiyorum. Bu oyunda standart olarak her bölüme genellikle iki-üç savunma birimi ve COMMANDER'ınız ile başlarsınız. Commander en önemli adamınız, onu gözünüz gibi koruyun çünkü yokedildiğinde savaş da otomatikman bitiyor. Commander ile bir KBOT FACTORY yaptığınızda, yapabileceğiniz ünitelerin arasında bir CONSTRUCTION BOT olduğunu göreceksiniz. CB'yi üretince, onun yapabildiği binaların Commander'dan daha farklı olduğunu, ve bu farklı binalardan çıkan bina yapma kabiliyetine sahip birimlerin de farklı binalar yapabildiklerini göreceksiniz. Bir de bakmışsınız, siz hangi binayı üretsem diye düşünürken düşman gelmiş de üssünüzü dümdüz etmiş bile. Akıllı bir strateji oyuncusu, çok farklı çeşitlerde savaş ünitesi üretmektense, birbirinin eksiklerini en uygun şekilde kapatan bir grup savaş birimi üretmenin en iyisi olduğunu bilmelidir.

TA - TCC'nin grafikleri çok güzel. Üç boyutlu, itina ile render edilmiş birimler üç boyutlu, itina ile çizilmiş savaş alanlarında çok yakışıklı bir şekilde kapışıp, holivut-vari patlamalar eşliğinde hurdalığın yolunu tutuyorlar. Ses efektlerini beğenmek sizin zevkinize kalmış, oyundaki herşey robot olduğu için "YES SİR", "ACKNOWLEDGED" gibi insancıl tepkiler yerine "GAARRRRÇ" "GRUAMPHHH TUAMPPHHH" gibi robotik seslerle tepkilerini gösteriyorlar.Ama patlamalara diyecek yok doğrusu, geceleri yüksek sesle bu oyunu oynamak evinizde minik çaplı savaşlara yolaçabilir. Klasik müzikten hoşlanıyorsanız, kulaklarınız bayram edecek, "Uykudan Önce " programının jeneriğini hatırlatan ve üssünüzde paşa paşa oturup bina kurarken çalan müzikten, savaş sırasında birden hızlanan gazlayıcı melodilere kadar her müzik klasik tarzda ve orkastrasyon olarak hazırlanmış. Sizi bilemem, ama ben her yola geldiğimden oldukça hoşuma gitti.

Sonuç olarak TA - Core Contingency, Total Annihilation'ı ıcığına kadar oynayıp da artık yeni birşeyler arayanlar için ideal gibi görünüyor. Ama unutmayın, bunca çeşitliliğe rağmen Total Annihilation asla bir Starcraft değil. Ona göre kararınızı verin. Starcraft hala RULLAZ. Starcraft demişken, az önce Multimedia CD'sinden sorumlu bakan TOLGA BEY ile birlik olup grafiker GÖKHAN ve SÜPER CHIPMAN GÜÇLÜ'yü tarumar ettiğimizi de cümle aleme duyurmak isterim. Dergimizin guguklu saati 00:58'i gösterirken hepinize iyi uykular diliyorum. Hoşçakalın.



TOTAL ANNIHILATION Cavedog /RealTime Strateji / 1 CD / www.cavedog.com

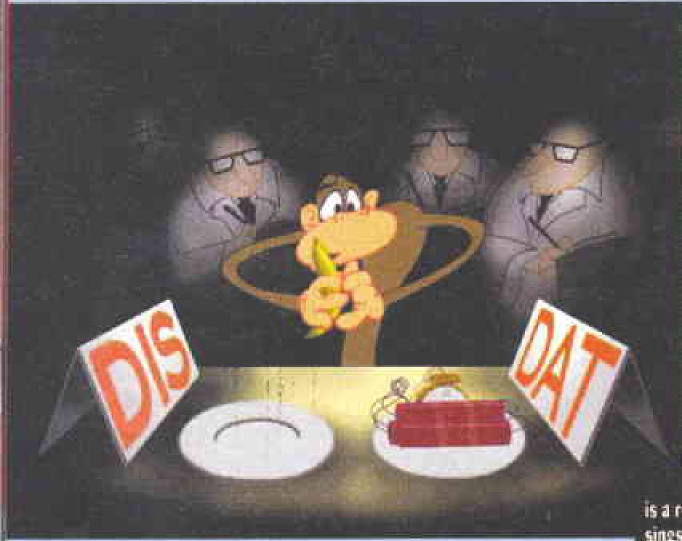
GENEL PUAN: **8**

YAZAR	Bloxis				
SİSTEM	Windows 95/98	HD Alanı	100 MB	GRAFİK	★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	Pentium 100	CD-ROM	4 Hızlı	SES/MÜZİK	★★★★★★★★
RAM	16 MB	MULTIPLAYER	16 Kişi	ATMOSFER	★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★

DESTEKLENENLER : ❑ 3Dfx ❑ D3D ❑ Joystick LEVEL CD : Verilmedi

KISA KISA

HEADRUSH



İki ay önce tanıttığımız U Don't Know Jack adlı oyunu hatırlıyor musunuz? Hayır mı? O halde bu yazıyı okumaya devam edin, çünkü HeadRush, U Don't Know Jack'le tamamen aynı şekilde oynanan bir bilgi yarışması oyunu. Zaten aynı şirketten (Berkeley) geliyor. Ama onun kadar iyi olmadığı kesin.

HeadRush esas olarak iki-üç kişinin birlikte oynaması için yapılmış. Tabii tek başınıza da oynayabilirsiniz, ama bu şekilde tamamen yalnız olursunuz, çünkü sizinle birlikte bilgisayar rakibiniz oynamıyor. Bu oyunun ilk eksiği, her zaman sizinle birlikte oynayacak birisini bulamazsınız ki, bilgisayara karşı oynama seçeneği olmaması, aslında olsaydı çok iyi olurdu. Oyunun oynanışına gelince, gıcık bir sunucu size durmadan sorular soruyor, siz de rakiplerinizden önce düğmeye basarak doğru cevabı giriyorsunuz. Doğruyu bulursanız ne mutlu, 20 bin sanal dolar cebinizde. Yanlış cevap ise eksi puan olarak hanenizden eksiliyor.

Gördüğüm kadarıyla soru çeşitleri U Don't Know Jack'dekinden daha az. Ve bu sorular oyunun genç kesime de hitap etmesini sağlamak amacıyla, oldukça basitleştirilmiş. Genellikle gençlerin ilgilendiği müzik, film, magazin ve basit bilimsel sorulardan oluşan repertuvar doğrusu beni pek de açmadı. Aslına bakarsanız, U Don't Know Jack'i 0 puanın üzerinde tamamlamak oldukça zorlamıştı beni, bunu başardığımda o kadar sevinmiştim ki monitöre karşı bilgisayarı nasıl da yendiğimi ifade eden hareketler bile yapmıştım. Ama bu oyun ona nazaran çok basit. Bunun yanı sıra, ilk oyundaki spikerin yerine ödevine çok çalıştığı belli olan, ama orijinalin yarısı kadar bile espri kabiliyeti olmayan birisini bulmuşlar. Ve sürekli bu adamın gıcık gıcık, zorlama esprilerini dinlemek zorunda kalıyorsunuz.

$20,000
is a really famous R&B star
sings "I Feel Good"
shares a last name with the Peanuts' Charlie
first name rhymes with "dames"
James Brown



$25,000

Yine de bu tür oyunların pek bulunmadığını düşünürsek, bir bakmaya değer. O kadar da kötü bir oyun değil, sadece U Don't Know Jack'deki keskin espri gücünü bu oyunda bulamadığımdan ben ısınamadım. Eğer İngilizce'niz ilk oyunu anlamaya yetmiyorsa, bu oyuna bakabilirsiniz.

NOT : HeadRush CD'sinde dinleyebileceğiniz üç adet CD Audio müzik var. Özellikle sonuncu parça pek hoş. Dinlemenizi tavsiye ederim.

ŞİRKET : SIERRA / Berkeley
TÜR : Yarışma

7/10

EMERGENCY

Hayat kurtarmak fikrine dayalı bir Real-Time strateji yapılacağını kim bilebilirdi ki? Genellikle üret-koru-üret-saldır-ez mantığıyla yürüyen RTS'lerden birçok noktada ayrılan Emergency'de, insan hayatını korumayı kendilerine görev olarak seçmiş insanları yönetiyorsunuz.



Emergency'de fikir olarak kulağa oldukça hoş gelen bu konu (özellikle de savaş karşıtı olanlar için) bir çuval inciri berbat edercesine işlenmiş. Giderek zorlaşan ufak trafik kazalarından patlamanın eşiğine gelmiş nükleer santrallerin kurtarılmasına, depremden sonra ölümün eşiğine gelen insanlara yardım etmeye kadar çok çeşitli görevleri üstleniyorsunuz. Aslında oyun konu olarak çok iyi, konu insanı sıkmayacak kadar fazla çeşitlilik içeriyor. Ah, bir de adam gibi oynanabilseydi.

Bir kaza veya felaket haberi gelince ana üssünüzde itfaiye, ambulans, polis ve çekme araçlarına konuyla ilgili personeli bindirip olay

mahalline yolluyorsunuz. Tabii her aracın ve personelin kullanımı belli bir ücrete tabi. Olay yerinde polis paniği ve karışıklığı önlemeye çalışırken, itfaiye yangınları söndürmeye çalışıyor, doktor da yaralılara ilk müdahaleyi yapıp ambulansla en yakın hastaneye yolluyor. Buraya kadar herşey iyi güzel de, oynanabilirlik sıfırın altında olunca hiç kimsenin hayatını kurtarmak gelmiyor ki insanın içinden. Bir kere adamlar bit gibi, birisini seçene kadar canınız çıkıyor. Ve yapay zekaları herhangi çeyrek bitten bile daha geri. İki aracı yan yana duracak şekilde gönderiyorsunuz, adam tutup alakasız bir yere gidiyor veya koca yoldaki tek insanın üstüne gidip orada takılıp duruyor. Doktora binaya girmesini söylüyorsunuz, embesil gibi kapıya bakıyor ama yerinden bile kıpırdamıyor. Hele hele olay yerinde meraklı bir insan kalabalığı varsa vay aman, bütün araçlar onların arasında sıkışıp iptal oluyor, kalabalığı dağıtması gereken polis de durup yangını seyretmeye başlayınca bütün sigortalarınız atıyor.

Yeter, bu oyun hakkında daha fazla konuşmak istemiyorum. Zaten esas işi masum geyikleri ve güvercinleri(!!) avladığınız oyunlar yapmak olan Wizard Works gibi bir şirketten hayat kurtarma konulu bir oyun çıkarsa olacağı budur. Bitti.

ŞİRKET: Wizard Works
TÜR : Real Time Strateji

5/10

SENTINEL RETURNS

Al işte, saçmalıklar yumağı bir oyun daha. Geçen ayki Vangers garabeti bile Sentinel'in yanında mantıklı kalıyor. Ne bu oyun şimdi. İtiraf etmem lazım, bunca senedir oyun oynuyorum, kesinlikle hiçbir şey anlayamadığım tek ve yegane oyun Sentinel Returns. Oyunun başından sonuna kadar herşey sürrealist bir şekilde tasarlanmış. Giriş demosunda, merkezinde ne olduğunu anlayamadığım bir canlının (veya ŞEYİN) etrafında dönen gezegenler görüyoruz. "Neyse, en azından oyunun grafikleri güzelmiş" diye içimizden geçiriyoruz, çünkü bu demo Render değil, tamamen 3Dfx grafiklerden oluşuyor. Sonra içinde LOAD/SAVE seçeneklerinin olduğu bir çekmece barındırmasından ana menü olduğunu anladığım bir ekrana ulaşıyoruz. Burada acayip bir yaratığa iğne saplanıyor falan. Bunun ne olduğunu anlamaya çalışırken, yanlışlıkla aşağıdaki düğmeye basıp oyuna geçiyoruz. Vee oyunla ilgili bütün iyi düşüncelerimiz yok oluyor. Oyunun mantığı (yine anlayabildiğim kadarıyla) şu; dibinde bulunduğunuz dağın doruğundaki nöbetçi sizi görmeden önce tepe noktasına ulaşıp, nöbetçinin yaşam gücünü emmelisiniz. Ama siz hareket edemiyorsunuz, çünkü burada canlı bir varlığı değil "yaşam gücü"nün ta kendisini yönetiyoruz. Hareket etmek için kendimizi etraftaki robotlara transfer ediyoruz. Tepenin üst noktalarına ulaşmak için ise üst katlara ışınlanmalısınız. Ama her ışınlanma size üç kademe enerjiye, yani bir robota maloluyor. Kaybettiğiniz enerjiyi ise etraftaki ağaç, kaya ve robotları emerek tekrar kazanıyorsunuz. Eğer üç ağaç veya bir ağaç, bir kaya emerseniz, bir robota sahip oluyorsunuz ve bir kademe daha ışınlanabiliyorsunuz. Tabii nesneleri ağaç, kaya ve robot olarak algılamanız sizin sürrealist tarafınızın ne kadar gelişmiş olduğuna bağlı. Ağaçlar uzun piramitler, kayalar üç boyutlu altıgenler, robot ise üzerinde bir silindir dönen üç boyutlu altıgenlerden oluşuyor.

Oyunun tamamen saçmalıklardan oluştuğunu söylemiş miydim ? Evet, oyunda ilerlemeniz için ışınlanmanız gerektiğini söylemiştim. Ama bu olay tamamen Random olarak gerçekleşiyor, bazen dağın bir üst katına transfer olurken, bazen de aşağı düşüyorsunuz. Tabii sonunda hareket etmeye yetecek kadar enerjiniz kalmıyor ve bölüme en baştan başlıyorsunuz ya da CD'yi çıkartıp en yakın çöpe şutluyorsunuz, ki en mantıklı seçenek bu.

Gelelim grafiklere. Sözde 3Dfx desteği var bu oyunun değil mi? Evet var. Peki o zaman neden bütün grafikler yeni badana olmuş bir tavan kadar düz? Oyuna başlıyorsunuz, bir bakıyorsunuz karşınızda hiçbir şey yok. Yoo hayır aslında var, kafanızı biraz yukarı kaldırınca karşınızdakinin boşluk değil, duvar olduğunu anlıyorsunuz. Ama kafanızı yukarı kaldırdığınıza pişman oluyorsunuz, C64 için bile iğrenç sayılabilecek kalitede çizilmiş bir gökyüzünün başınızın üzerinde dönüp durduğunu görüyor ve akşam yemeğinizi klavyenin üzerine çıkartıyorsunuz.

Müzikler, evet müzikler oyunun belki de tek iyi yanı. Biraz gotik-tekno tarzına kaçan müziklerin, ünlü korku filmi yönetmeni John Carpenter tarafından yapılmış olması da ilgimi çekmedi değil. Ama filmlerini (özellikle de Çılgınlığın Ötesinde'yi) çok sevdiğim bu yönetmenin ismini bu iğrenç ötesi oyunun reklamını yapmak için kullanıp, adamın ününü yıpratmaları, oyunun gözümdeki değerini daha da düşürdü.

Son olarak bu rezil oyunu hiç utanmadan piyasaya sürüp, bir de "müthiş gerilim, süper korku, ölümün soluğunu her an ensenizde hissedeceksiniz" gibi martavallarla genç beyinleri kandırmaya çalışan Psygnosis'e tek bir sözüm olacak: Gidin Amiga zamanında yaptığınız gibi sağlam oyunlar çıkartın ve böyle hilkat garibesi şeyler çıkartıp beni deli etmeyin. Aksi takdirde hepinizin aazına yüzüne....

ŞİRKET : Psygnosis
TÜR : Zeka (?) Beceri (?!!!)

0/10

Günlerdir gözünüze uyku girmiyor. En sevdiğiniz oyunun bir yerine kadar geldiniz, ama bir türlü bitiremiyorsunuz çünkü o iğrenç yaratık sizi hep yakalıyor, başka çare yok artık hile yapmalısınız. Ne demişler, eğer elini bükemiyorsan, baltayla keseceksin!!

Oyun Hileleri

Age of Empires: Rise of Rome

Enter tuşuna basarak komut satırını açın ve aşağıdaki kodları oradan girin:

king arthur - Kuşları ejderhalar dönüştürür. (999 HP)

pow big mamma - Yeni bir ünite verir: BabyPrez (500 HP, 50 str, 10 arm, 15 rng)

convert this! - Yeni bir Priest ünitesi verir: ("Saint Francis"), düşmanlarına yıldırımla saldırır. (25 HP, 200 str, 0 arm, 10 rng)

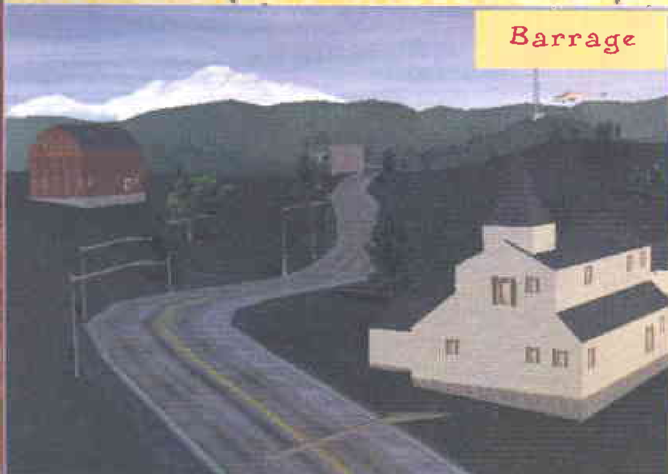
stormbilly - Yeni bir robot ünitesi verir. ("Zug 209") (100 HP, 20 str, 10 arm, 15 rng)

Ares Rising

Burada hile yapabilmek için sırasıyla C, Shift-C ve BIGASSSHIELDS yazın, sonra da ESC tuşuna basarak ölümsüzlük moduna geçin. Alternatif olarak IAMTHEMASTER yazmak suretiyle ana görevleri hızlı bir biçimde tamamlayabilirsiniz.

Barrage

Bu oyunda hile yapmak için bir Flex Editör gerekecek. Öncelikle oyunun kurulu olduğu Barrage dizinine girin, burada JUNK dizinini bulun. Bunun içinde OPTIONS.DAT isimli dosyayı bulacaksınız, bunu editörle açın ve 414 numaralı konumu buldurun. Bu adreste bulacağınız değeri FF FF FF olarak değiştirin ve dosyayı bu yeni haliyle kaydedip çıkın. Tekrar oyunu çalıştırdığınız zaman, bölüm seçme menüsüne baktığınızda tüm altı seviyenin de seçilebilir olduğunu göreceksiniz.



Barrage

Caesar 3

Senatoya girme şansınız olduğu zaman şu hileyi kullanın. Önce senatoda Emperor ikonuna tıklayın. Kendinize 500 denarii maaş bağlayın (Caesar's wage). Birkaç ay sonra, 3000 denarii kadar topladığınızda, tekrar aynı ekrana girin ve buradan önce "Give to city" ve sonra "all" tuşlarına basın. En son "give"tuşuna basıp tüm paranızı verin. Şimdi hiç paranız kalmayacak. Dikkat, sakın tekrar "Give to city" tuşuna basmayın! Sadece bir defa daha "give" tuşuna basın, bu defa tassarruflarınız eksiye geçecek. Fakat bu önemli değil, bunu yapmaya devam edin ve sonuçta bir servete kavuşacaksınız. İstediğiniz zaman tekrar senato ekranına geçerek bunu tekrarlayabilirsiniz.



Caesar 3

Civnet

Bu oyunda hileler ayrı bir menü şeklinde hazırlanmış, bu menüye ulaşmak için aşağıdaki yöntemi uygulayın. Hareketinizi tamamlayın ve gereken tuşa basarak o turu bitirin. Turn rakibinize geçerken hemen CTRL tuşuna basılı tutarak A O D B A M F değerini girin. Doğru yapabilirseniz hile menüsü açılacak ve orada şunları bulacaksınız:

ScaleIt : Üretiminizi hızlandırır.

ArmyInfo : Diğer ırklar hakkında bilgi verir.

MoneyAndPower : Bol para ve güç!

AllSeeingEye : Tüm haritayı açar.

GetRichQuick : Hızlı zengin olmak için.

MissileCrisis : Nükleer füzelerin üretimini sağlar.

SettlersHo! : Settler yaratmanızı sağlar.

Nukestorms : Küresel ısınmaya yolaçar.

Automode : Yapay zeka sizin yerinize oynar.

Armaggedon : Tüm dünyayı nükleer silahlarla yok eder!

Dark Rift

Bu oyunda gizli bir karakter mevcut. Sonork isimli bu karakteri kullanabilmek için tüm yapmanız gereken şifre olarak "kronos" yazmanız.

Earthsiege 2

Burada hile yapmak için oyunu

belli bir şekilde çalıştırmanız gerekli. Öncelikle oyunun ana dosyasına bağlı bir kısayol oluşturmak gerekiyor, mesela oyun D sürücüsünde ve ilgili dizinin içine kurulmuş olsun. Yeni kısayol buraya bağlanmalı ve -SPRUNKNOWN ekini içermelidir, örnek: D:\SIERRA\ES2\Es.exe-SPRUNKNOWN. Şimdi oyunu bu yeni kısayoldan çalıştırın, oyun esnasında aşağıdaki tuş kombinasyonları kullanılabilir hale gelecektir.

[Alt][Yukarı] ya da [Aşağı]: Robotunuzu seçtiğiniz yönde 12 metre öteye ışınlar.

[Ctrl][N]: Savaşı farklı savaşçıların gözünden görmenizi sağlar. **[Alt][N]** tuşuna basarak sahadaki birimler arasında dolaşılabilir.

[Alt][Ctrl][N]: Yakındaki bir düşmanı havaya uçurur, birden fazla defa kullanılabilir.

[Alt][S]: Yapay zekayı dondurur, normale dönmek için bir daha basmak yeterlidir.

Excalibur 2555 AD

Bu oyunda hile yapmak için şu yöntemi kullanmalı ve verilen kodları girmelisiniz:

a) ESC tuşuyla oyunu dondurun.
b) F12 tuşuna basılı tutarak yön tuşlarıyla gereken kodu girin.
c) F12 tuşunu bırakın.
d) Oyuna kaldığınız yerden devam edin.

Yapılan hileyi haber veren bir mesaj ekrana çıkacaktır. Uygulanabilecek hileler:

Tüm kilitli kapıları açmak için (bulunduğunuz oda hariç): Yukarı, yukarı, sağ, sağ, yukarı, yukarı, yukarı, yukarı.

Tam sağlık almak için: Yukarı, yukarı, yukarı, sol, sol, sol, sol, sol.

Azami kılıç gücü: Yukarı, yukarı, sol, sol, sağ, sağ, sol, sol.

Bölüm geçme: Sol, sağ, sol, yukarı, sağ, yukarı, yukarı, yukarı

Hardwar

Bu oyunda hile yapabilmek için öncelikle bir joystick kullanıyor olmanız lazım. Game Launch ekranındayken önce Controls ve sonra da Buttons tuşuna basın. Herhangi bir joystick tuşunu seçin ve ona "God Hanger" fonksiyonunu atayın. Artık oyun esnasında ne zaman bu tuşa basarsanız derhal bir hangara ışınlanacaksınız. Burada her tür silah, donanım ve bol miktar para bulabilirsiniz. Ve fakat oyuna tekrar döndüğünüz anda üzerinize ateş açılacaktır, ona göre dikkatli olun.

Ibid

Bu oyunun seviye kodlarını aşağıda bulabilirsiniz.

01 : 696	14 : 11264	27 : 26639	40 : 23725
02 : 31877	15 : 30917	28 : 9625	41 : 15194
03 : 16022	16 : 19507	29 : 14551	42 : 2051
04 : 27037	17 : 12510	30 : 17278	43 : 14852
05 : 23428	18 : 20848	31 : 7157	44 : 591
06 : 12765	19 : 29124	32 : 29596	45 : 28500
07 : 14773	20 : 9780	33 : 1648	46 : 15256
08 : 24726	21 : 1581	34 : 19829	47 : 20318
09 : 18412	22 : 19380	35 : 4046	48 : 10607
10 : 23812	23 : 29385	36 : 9468	49 : 17771
11 : 30724	24 : 21013	37 : 22866	50 : 8951
12 : 21570	25 : 8492	38 : 14517	
13 : 6337	26 : 21374	39 : 21956	

MDK

MDK için yapabileceğiniz bir hile daha, ancak bu defa bir Hex Editör kullanacağız. Öncelikle MDK95.exe dosyasını oyunun kurulu olduğu dizin içinden bulun ve editörle açın. İçinde aşağıdaki adresleri bulun ve onları belirtilen değerlerle değiştirin, yeni şekliyle dosyayı kaydedip çıkın, artık ölümsüz olacaksınız.

Adres	İçerik	Yeni değer
76487	29	90
76488	C2	90

NHL '99

Aşağıdaki kodları oyun esnasında klavyeden girerseniz ilgili etkileri elde edebilirsiniz:

MANTIS - Oyunculara uzun kollar ve bacaklar verir.
NHLKIDS - Oyuncuları çocuk boyuna indirir.
HOMEGOAL - Ev sahibi takıma bir sayı kazandırır.
AWAYGOAL - Misafir takıma bir sayı kazandırır.
PENALTY - Penaltı verdirir.
INJURY - Bir yaralanma olur.
VICTORY - Havai fişek gösterisi başlar.
SPOTS - Oyun önceki ışıklandırmayı çalıştırır.
CHECK - Her oyuncu rakibini otomatik olarak bloke eder.

Total Distortion

Bu oyunda hile yapmak son derece basit, öncelikle karakter yaratma ekranında işinizi bitirin. Bu menüden çıkmak için "READY" tuşuna basmanız gerekli, ancak bu tuşa tıklarken CTRL tuşuna basılı tutarsanız, gizli bir menü ekrana gelecektir. Bu menü size oyundaki başlangıç noktanızı, envanterinizdeki malzemeleri, paranızı ve ününüzü, ayrıca daha pek çok şeyi ayarlama imkanı verecektir.

Unreal

Bu oyunun hile kodlarını daha önce vermiştik, ancak yeni eklerle bir defa daha vermek iyi olur kanaatindeyim. Bunları kullanmak için önce TAB tuşuna basıp komut satırını açın, sonra hileyi girin ve Enter ile çalıştırın:

ALLAMMO - Her silahınız için 999 mermi verir.
FLY - Uçuş modunu açar.
GHOST - Duvarlardan geçebilmenizi sağlar.
WALK - Fly ve Ghost komutlarını kapatmaya yarar.
GOD - Ölümsüzlük verir.
INVISIBLE - Görünmezlik verir.
KILLPAWNS - Bölümdeki tüm yaratıkları öldürür.
SUMMON x - Herhangi bir nesneyi hemen önünüzde oluşturur.

Aşağıda silah kodlarıyla birlikte kullanımı gösterilmiştir

SUMMON EIGHTBALL
SUMMON FLAKCANNON
SUMMON DISPERSIONPISTOL
SUMMON AUTOMAG
SUMMON STINGER
SUMMON ASMD
SUMMON RAZORJACK
SUMMON GESBIORIFLE
SUMMON RIFLE
SUMMON MINIGUN
SUMMON FLASHLIGHT
SUMMON FLARE



FRP

Bu ay elimizde olmayan küçük bir aksilikten dolayı Zindancıbaşı yazısını zamanında yetiştiremedi. Ve ben, herşeyden biraz anlayan kişi Blax, siz FRP severleri yalnız bırakmamak için oturup Fantasy Role Playing olayıyla yeni tanışacak olanları konu hakkında biraz aydınlatmaya karar verdim. FRP kurtları, siz serbestsiniz, çıkıp kantinde falan takılabilirsiniz, bu ay olayımız çömezlerle.

Aslında bilgisayardaki her oyunun Fantasy Role Playing olduğunu söylesem, şaşırır mısınız acaba? Evet, Fifa oynarken bile aslında FRP oynuyorsunuz. Ne demek istediğimi anlamak için sanırım FRP kavramını açıklamam gerekiyor. FRP Fantasy Role Playing, Türkçesi Fantazi Rol Yapmak olan bir kavram. Olayın fantazi kısmı bir tarafa, Role-Playing aslında varolmayan bir kişinin kimliğini üstlenerek, onun yaşamını, zihinsel ve bedensel gelişimini kontrol etmek, sevinçlerini ve üzüntülerini hissetmek ve oyun boyunca onunla bir bütün olmak anlamına geliyor. İşte RP'nin anlamı bu. Peki Fantazi ne oluyor ? FRP oyunlarındaki ırkları bilirsiniz, ejderhalar, elfler, dwarflar. Bunlar aslında varolmayan, sadece kağıt üzerinde yaşam bulan ve insanların hayalgücüyle beslenen varlıklar. İşte olayın fantezi kısmı burada başlıyor. Aslında varolmayan ama gerçek hayatta karşılaşabileceğiniz birisini yönettiğiniz oyunlar RPG (role-playing game) kategorisine girer, ama varolması mümkün olmayan birisini yönetiyorsanız, işte bu Fantasy Role Playing olur. Umarım aradaki farkı anlamışsınızdır.



Peki, masaüstü FRP ile bilgisayardaki FRP oyunları arasındaki ne fark var? En büyük fark bilgisayar oyununda yapabileceklerinizin bir programcının koyduğu sınırlar dahilinde kalması. Eskiden bu sınırlar çok dardı, ana senaryodan çok az sapabilirdiniz. Ama son zamanlar da çıkan Daggerfall ve Might & Magic 6 gibi oyunlar bu kısıtları genişletti. Yine bir adet esas senaryo var ve oyunu başarıyla bitirmek için bunu tamamlamalısınız, ama bunun yanında takılıp gidebileceğiniz yüzlerce yan görev, konuşup bilgi alabileceğiniz (veya gırtlağına bir hançer sokup kan kusmasını seyredebileceğiniz) yüzlerce, hatta binlerce NPC var. NPC ne demek ? FRP oyunlarında iletişim kurabildiğiniz, isterseniz grubunuza katabildiğiniz ama bilgisayarın yönettiği karakterler NPC'dir.

Neyse, konu fazla dağılmadan sadede geri dönelim. Bilgisayar teknolojisinde sağlanan bunca gelişmeye ve bilgisayar FRP oyunlarındaki bunca genişlemeye rağmen hala insan hayalgücünün yerini tutabilecek kadar serbestlik sağlanamadı, sağlanamaz da. Masaüstünde FRP oynarken hiçkimsenin çizdiği sınırlar dahilinde davranmak zorunda değilsiniz. Dungeon Master dışında tabii. Mesela, bir hazine bulduğunuzda, altınları avuçlayıp zafer çığlıkları atan arkadaşlarınızı kılıçtan geçirip bütün hazineye sahip olmakta serbestsiniz. Grubunuz hiç beklemediği bir anda saldırıya uğradığında büyü gücünüzü kullanarak uzak bir yere ışınlanıp, arkadaşlarınızı mutlak ölümle başbaşa bırakabilirsiniz. Veya çok kötü bir durumda kalan arkadaşlarınızın hayatlarını kurtarmak için bütün hayat gücünüzü kullanıp sizinle beraber kızıl ejdehayı da yokede-



de bir hiyerarşi hüküm sürmektedir, şehirdeki ailelerin sürekli olarak gizli bir savaş halinde olmasının sebebi, bu hiyerarşideki ilk on ailenin şehri yönetmek prestijine sahip olmasıdır. Sıralamada yükselmek için, kendinden üst sıradaki bir aileyi tamamen yoketmelidir. Tamamen, çoluk çocuk demeden o ailenin kanını taşıyan herkes yokedilmelidir. Eğer bunu başarırlarsa katliamı yönetici aileler görmezlikten gelir. Ama bir tek aile bireyi bile hayatta kalırsa, o zaman Dark-Elflerin çarpık kanunları işlemeye başlar. Ve bütün güçlü

cek bir büyü yapabilirsiniz. Herşey, ama herşey sadece sizin hayalgücünüzle sınırlı.

FRP olayına yeni adım atacakların yapabilecekleri en iyi şey, hangi masaüstü setini oynayacaklarsa, onun kitaplarını bir şekilde bulup okumak. Tabii bunun için iyi bir İngilizce şart, zaten İngilizce'niz yoksa FRP adına yapabileceğiniz pek fazla bir şey de yok. Piyasada kitaplarını bulabileceğiniz masaüstü setlerinden en yaygınları şunlar :

DRAGONLANCE :

Türkçesi Ejder Mızrağı. İyilik tanrısı, Paladine adına savaşan onurlu şövalyelerin, karanlıklar kraliçesi Takhisis ve ordularına karşı verdikleri mücadeleyi konu alan bu seri, masaüstü FRP denince akla ilk gelen merhum şirket TSR'ın Forgotten Realms'den sonra en köklü setidir. Olaylar binlerce yıl önce, bizim dünyamızdan uzakta ama ona oldukça benzeyen bir gezegende geçmektedir. Bu dünya, iyilik kötülük ve ikisinin arasındaki dengeyi simgeleyen bir sürü tanrının kontrolündeki birbirinden farklı birçok canlı varlığı içinde barındırmaktadır. Tabii iyilikle kötülüğün karşılaştığı her yerde olduğu gibi bu dünyada da sürekli bir savaş vardır. Takhisis'in kontrolündeki yaratıklar, sürekli olarak şövalyelerle çatışmakta, ama bir türlü başarılı olamamaktadır. Tam kötü ejderhaları da kendi tarafına çeken Takhisis'in şövalyeleri yeneceği kesinleşmişken, efsanesi binlerce yıl sonra dahi kulaktan kulağa yayılacak olan bir kahraman ortaya çıkar : HUMA. Çömez bir şövalyeyken, köle tüccarlarının elinden kurtardığı bir minotaur (öküz başlı, insan vücutlu bir yaratık) ile birlikte atıldıkları maceralar, DragonLance serisinin ilk kitaplarıdır.

FORGOTEN REALMS :

Açıkçası, DragonLance kadar sevmediğim bu dünya, hemen hemen o dünyayla aynı özellikleri taşır. Yine bir sürü tanrı, iyi ve kötü yaratıkların olduğu ve savaşın hüküm sürdüğü burada geçen kitaplar ve masaüstü setleri bence DragonLance serisindeki bütünlükten çok uzak. Belki de bu dünyanın tutmasının en büyük sebebi, Dark-Elf Drizzt'i konu alan bir düzine kitaptan oluşan Drizzt serisidir. Yeryüzünde yaşayan kuzenlerinin aksine, yeraltındaki mağaralarda devasa şehirler kurmuş olan Dark-Elfler düşünebileceğiniz en kötü canlı varlıklardır. Tek amaçları kendilerini yüzyıllar önce yeraltında yaşamaya mahkum eden iyi elflerin toptan katledilmesi olan Dark-Elfler sürekli olarak kendi içlerinde de bir güç mücadelesi içindedir. Dark-Elf şehirlerin-

aileler birleşip, saldırıda başarısız olan aileyi yokederler. Dark-Elfler tamamen kadınların kontrolündedir, erkekler ise sadece savaşçı veya iyi bir "damızlık" olduklarında saygı görürler, yoksa hayatlarının hiçbir değeri yoktur. İşte bu çarpık düzenin içinde, Dark-Elflerin yapısına çok yabancı bir çocuk doğar. İçinde iyiliğin kıvılcımını taşıyan Drizzt.

Bu iki serinin dışında Ravenloft, Dark Sun, Planescape, Warhammer ve Warhammer 40000 gibi birçok masaüstü seti ve bunların kitaplarını da bulabilirsiniz. Bunlardan özellikle Ravenloft,DarkSun ve WH 40000 dikkate değer olanlar. İstediğinizi seçmekte serbestsiniz. Bunların kitaplarını Akmar pasajında İngilizce kitaplar satan dükkanlardan, masaüstü setlerini ise Gerekli Şeyler'den (0212 240 40 57) alabilirsiniz.

Sanırım bu kadar yeter. Kısıtlı masaüstü FRP'si bilgimle ancak bu kadar oluyor ama sevgili Hasan FRP yazısını göndermekte 1 hafta kadar gecikti. Bütün dergi hazırken FRP yazısını göndermesini bekleyip, bu ay da geç çıkmaktansa kolları sıvayıp böylesi lokomotif gibi bir yazı yazmak zorunda kaldım. Hatalarım mutlaka olmuştur, artık kusuruma bakmayın. Ve gelecek aya kadar (Zindancıbaşı'nın adına söylüyorum bunu) hoşçakalın.

ENGLISH DISCOVERIES

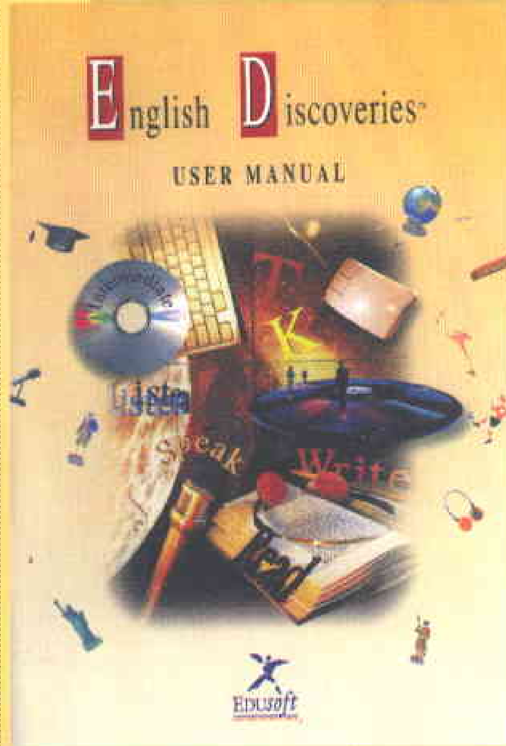
Bilgisayarda eğitim denince Türkiye'de ilk akla gelen isimlerden olan Raks New Media, yeni bir eğitim pakedi ile karşımızda.

İngilizce eğitimi bir kişinin öğrenim hayatının belki de en önemli parçasıdır. Bu nedenle sadece uzmanlık vasfı taşıyan değil, aynı zamanda bilinçli ve sabırlı olan bir eğitmenin gözetiminde gerçekleştirilmesi gereken bir süreçtir. Peki bu sürecin hızlandırılması için modern dünyanın mucizesi olan bilgisayardan yararlanılamaz mı? Tabii ki evet. Özellikle de uzman kişilerin elinden çıkan bir multimedia eğitim pakedi öğrencilerin İngilizce eğitiminin daha hızlı ve verimli hale gelmesini sağlayacaktır. Raks New Media'dan gelen eğitim pakedi English Discoveries bu iş için tam biçilmiş kaftan.

English Discoveries, öğrencilerden çok, öğretmenlere yönelik olarak düşünülmüş bir program. Bilgisayar destekli İngilizce eğitim programlarının etkisini oldukça artıran Discoveries, şimdiye kadar incelediğimiz eğitim paketleri arasında en geniş kapsamlısı olarak nitelendirilebilir. Pakedin hedeflediği son kullanıcılar değil, eğitim kurumları ve program kullanıcı başına fiyat politikasıyla fiyatlandırılıyor.

English Discoveries Nedir ?

Etkileşimli multimedia ortamında grafik, ses, film ve metinlerin çağdaş dil öğrenim teorilerine göre, eğitim uzmanları ve pedagoglar denetiminde en uygun biçimde birleştirildiği, sistemin merkezinde bilgisayar bulunan çok gelişmiş bir İngilizce eğitim programıdır ve tamamen Türkçe desteklidir.



English Discoveries, etkileşimli multimedia eğitiminde var olan en gelişmiş dil programıdır. Toplam 23 CD-ROM'da, yaklaşık bin 400 saatlik eğitim olanağıyla İngilizce eğitiminin tüm aşamalarını A'dan Z'ye, hem seviye hem de içerik olarak (gramer, kelime bilgisi, dinleme, konuşma, okuma, yazma ve sınavlar) kapsar.

English Discoveries mevcut müfredata uyum sağlar mı?

English Discoveries son derece zengin bir öğretim "kaynağı" olarak düşünülebilir. "Öğretmen Kılavuzu" yardımıyla programın içeriğinden, dersinizin müfredat gereksinimi ve hedeflerine uygun malzemeyi seçerek, multimedia ortamında kendi "Öğretmen Dersleri"nizi hazırlayabilirsiniz.

English Discoveries'i eğitim programına dahil etmek çok kolay, çünkü eğitmenli bir programın yerini almak için değil, programı desteklemek ve/veya temel oluşturmak üzere çok çeşitli öğrenim senaryoları düşünülerek hazırlanmış.

Ayrıca, bilgisayarlı eğitim konusunda uzman sayılmasanız bile korkmanıza gerek yok. Etkileşimli Multimedia Eğitimi'yle yeni tanışan pek çok öğretmen bu teknolojinin üstesinden nasıl geleceklerinin endişesini duymakta ve bunun sınıftaki rollerini nasıl etkileyeceğinden emin olamamaktadır. Ancak pek çok ülkede kullanılan English Discoveries temel düzeyde bilgisayar bilgisinin yeterli olacağı bir kullanım kolaylığıyla tasarlanmıştır. Temel prensibi etkileşimli eğitim olduğundan, siz de programı kullanırken kolayca öğrenecek ve profesyonel kariyeriniz için çok değerli bir avantaj sağlayacaksınız.

English Discoveries size üç tip ders sunar :

"DERSİM" uyarlanabilir bir derstir. English Discoveries bu ders tipinde, öğrenciye sunduğu etkinlikleri o öğrencinin performansına göre uyarlar. Bu programda öğrencinin Dil Bilgisi ve Sözcük Bilgisi sınav sonuçlarını belirleyici faktördür.

"SİSTEM DERSLERİ" pedagojik bir kurul tarafından hazırlanmıştır. Öğrenmeyi en üst düzeye çıkarmak üzere, öğrenciye programdaki etkinlikleri planlanmış bir sıralamayla sunar.

FLASHCARDS

Çocuklar için yabancı dil öğrenmek artık çocuk oyuncağı !

"ÖĞRETMEN DERSLERİ" farklı seviyelerdeki öğrenciler ve/veya gruplar için özel dersler hazırlamanıza imkan tanıyarak, öğrenimin kişiye özel programlanmasına olanak tanır.

English Discoveries ile dil öğrenmenin avantajı ne olabilir ?

English Discoveries ile öğrenciler kişisel keşfe, araştırmaya ve çözüm bulmaya dayalı bir programla kendi seçimlerine ya da seviyelerine uygun içerik üzerinde çalışabilirler. Dilini öğrendikleri kültürü ve dilin yaşam içindeki kullanımını, gerçek video görüntüleri, klipler, fotoğraflar, ana dili İngilizce olan konuşmacıların gerçek ortamlardaki diyalogları, telefon görüşmeleri, radyo programları ile görsel ve işitsel tecrübeyle öğrenirler. SÖZCÜK BİLGİSİ ve DİL BİLGİSİ bölümlerinde alıştırmalarla öğrenir, oyunlarla bilgilerini pekiştirir, sınavlarla bilgi seviyelerini ölçebilirler. DİNLEME, OKUMA ve YAZMA bölümlerinde seviyelerine uygun örnekler üzerindeki çalışmalara ilave olarak, KONUŞMA bölümünde alıştırmalar yapabilir, kendi seslerini kaydedip, doğru örneklerle karşılaştırabilirler.

Kişiye Özel Ders Programı

English Discoveries'in sunduğu "Öğretmen İdare Sistemi" sayesinde her öğrencinin programda geçirdiği sürenin ve her dersin giriş ve çıkışındaki sınavlarda gösterdikleri başarıların kayıtları, istediğinizde ulaşıp değerlendirme yapabilmeniz için otomatik olarak tutulur.

BİLGİ İÇİN : Raks New Media
(0212) 213 64 60
FİYATI : Kullanıcı sayısına göre değişiyor
Sistem Gereksinimleri :
486 DX4-100 , 8 MB RAM, 3 MB Hdd
4 Hızlı CD-ROM , ses kartı, mikrofon ve hoparlör
Windows 3.1 (tek kullanıcı)
Windows NT (çok kullanıcı)

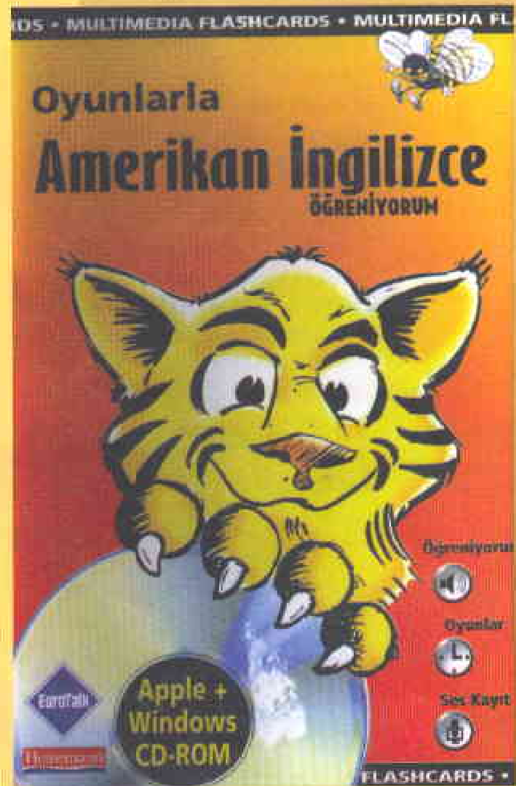
En son multimedia teknolojisiyle hazırlanmış Flashcards'ın Türkçe dahil 46 (24 dil hazır) ayrı dilde konuşabilen sevimli kaplanı, çocukları birbirinden zevkli oyunlarla eğlendirirken, onların öğrenmek isetedikleri dili temelden ve en kalıcı şekilde öğrenmelerini sağlıyor. Talk Now! serisi dünyada en çok konuşulan 46 değişik dili multimedia teknolojisiyle hem kolay ve hızlı, hem de eğlenerek öğretiyor. Talk Now! serileri eğitim, test ve ödül olmak üzere 3 farklı bölümden oluşuyor. Eğitim bölümünde dilin ana yapısını gösteren 9 değişik ders var. Test bölümünde öğrendiklerinizin çeşitli oyunlarla test edilerek pekiştirilmesini sağlayan çeşitli testlere tabi tutuluyorsunuz. Ödül bölümünde ise diğer iki bölümdeki başarınıza göre aldığınız puanların karşılığı olarak ödül alıyorsunuz. Bu son bölüm, genellikle çabuk sıkılan zamane çocuklarının daha başarılı olmak için yeniden deneme isteklerini körüklemesi açısından oldukça faydalı.

Flashcards serisinin tamamen Türkçe'ye çevrilmiş olan dil paketleri:

Amerikan İngilizcesi, İngiliz İngilizcesi, Almanca, Fransızca, İspan yolca, İtalyanca, Felemenkçe, Portekizce, İsveç Dili, Norveç Dili, Danimarka Dili, Fince, Macarca, Türkçe, İbranice, Arapça, Çince, Japonca, Gali Dili, Polonyaca, Romence, İzlanda Dili, Rusça ve Yunanca.

Flashcards serisinin temel özellikleri şunlar :

✔ Sesinizi kaydetme, dinleme ve orijinali ile karşılaştırma
✔ Kelimeler, cümleler, öyküler ve tüm metinlerin Türkçe tercümeleri
✔ Kendi öykünüzü yaratma



✔ Öğrencilerin seviyesine göre kolay ve zor oyunlar
✔ Testler ve başarı sertifikaları
✔ Öğretmen ve ebeveynler için öğrencinin gelişimini izleme olanağı

BİLGİ İÇİN : Raks New Media
(0212) 213 64 60
FİYATI : 39 $ + KDV
Sistem Gereksinimleri :
486DX veya üstü,
8 MB RAM, 4 Hızlı CD-ROM
ses kartı, mikrofon ve hoparlör, Windows 95

İLKÖĞRETİM MATEMATİK3

BİLDEN'in İlköğretim Matematik Serisinin üretimi devam ediyor. Serinin tamamlanmasına çok az kaldı. Herbiri birbirinden güzel olan bu programlardan bu ay piyasaya çıkan 3.Sınıf Matematiği sizin için inceledik.

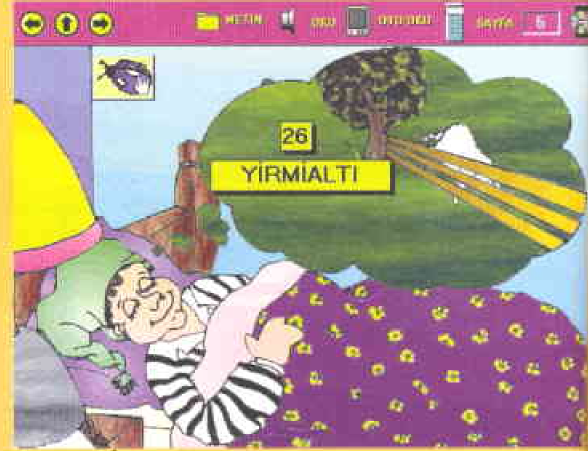
3.Sınıf Matematik geleneksel olarak dizideki diğer programların havasında. Milli Eğitim Bakanlığı ders müfredatına uygun olarak ve ünite esasına göre hazırlanmış. Konular anlatılıyor, alıştırmalar uygulanıyor, testler yapılıyor,...

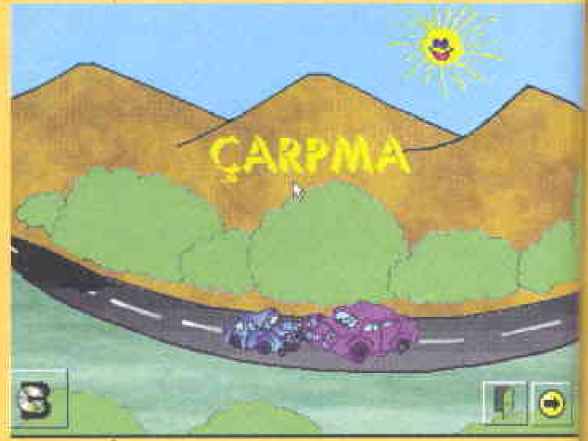
Müfredat tümüyle ve dantel gibi işlenmiş. Anlatım çok sevimli kılınmış. Az laf çok iş mantığında. Uzun anlatımlar yerine kısa bir anlatım artı tamamlayıcı canlandırma tercih edilmiş. Her sayfada ama mutlaka her sayfada bir canlandırma var.

Özellikle alıştırmalar bir alem. Tümü oyunumsu. Hatta yer yer iyice oyun. At yarışı, basketbol, bowling, bilardo, yumurta hırsızını kovalama, damdan adam kurtarma,... Daha neler... Hırs edip oynamaya kalkarsanız 3. Sınıf Matematiğini sular seller gibi öğrenirsiniz.

Anlatım bölümü toplam 212 ekrandan oluşuyor. Kesin kanaatim şu ki, her ekran birbirinden güzel, albenili ve dopdolu. Üstelik bir de test bölümü var. Bu bölüm öğrencilerin bilgilerini sınaması amacıyla hazırlanmış. Yine ünite esasına göre gruplandırılmış. Soru bankalarından dilediğiniz sayıda soru çekip testler hazırlayabiliyorsunuz. Ayrıca karma testler hazırlamanız da mümkün.

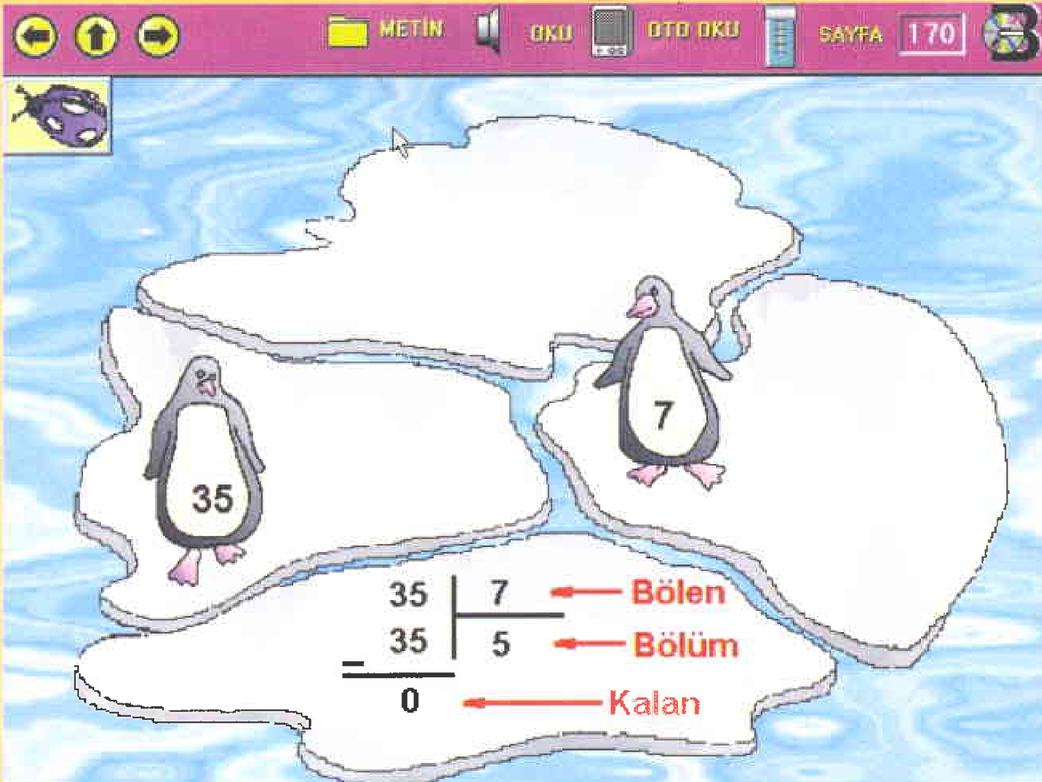
Çocuklar bu eğlenceli ürünü çok beğenecek. Ah keşke çocuk olsam...











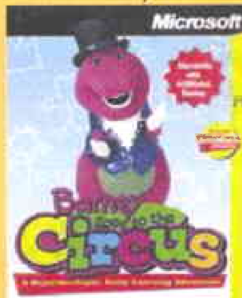
Gerekli minimum sistem:
486 veya üzeri işlemcili PC, 8 MB Ram
10 MB HD, 16 bit ses kartı
CD-ROM sürücü, Win'95
Bilden Bilgisayar
Tel: 0212 230 51 82

BABA BANA BARNEY AL

Günümüzde bilgisayarın hayatımızın hemen her noktasında mutlaka bir yer edinmiş olduğu kuşku götürmez bir gerçek. Bir de eğitimde tam anlamıyla faydalanabilsek şu bilgisayar denen makineden.



Atalarımız öğrenmenin yaşı yoktur demiş. Eğer atalarımızın yüzyıllar öncesinde görmüş olduğu bu gerçeği bilgi çağı içerisinde, bilgi toplumunun birer üyesi olarak şimdi görsek, anlasak veya uygulasak, 75. yılına girdiğimiz cumhuriyeti daha nice 75 yıllara zorlanmadan, savaşmadan ve sıkıntı çekmeden taşıyabiliriz. Zamane çocukları cin gibin maşallah, benim 7 yıl önce tanıştığım bilgisayarla okuma yazma bilmeden tanışıyorlar ve epey başarılı oluyorlar. Tabii ki kullandıkları veya kullanmaya çalıştıkları programların, ki bunlar onların hayata bakış açılarını değiştirebiliyor, özenle seçilmiş olması gerekiyor. Ancak bu şekilde o yaştaki bir çocuğun bilgisayardan bir şeyler öğrendiğini söyleyebiliriz. Küçücük yaşında belki de hayatı boyunca göremeyeceği hayvanlar, yerler veya o an için yapamayacağı işlere kalkışarak, hayat tecrübesi kazanmaya çalışıyor. İşte Barney serisine ait etkileşimli CD-ROM'lar hazırlanırken, çocuğun görerek, işiterek ve en önemlisi deneyerek öğrenmesi amaçlanmış.



Barney Her Yere Gider

Microsoft şu an Barney'nin üç ayrı yazılımını elinde bulunduruyor: Barney Under The Sea, Barney Goes To Circus, Fun On The Farm With Barney. Yazılım haricinde, ayrı bir oyuncak olarak da satılan Barney bebeği çocuğunuzun ilkokul öncesi eğitimini daha eğlenceli hale getiriyor. Harfleri ve rakamları eğlenceli oyunlar veya şarkılarla öğrenmek daha kalıcı ve daha kolay oluyor. Barney'nin PC yazılımlarını bu oyuncakla beraber ya da tek başına da kullanabilirsiniz. Dergimize inceleme için gelen Barney Goes To Circus yazılımında kırmızı dinozor Barney, arkadaşları BJ veBaby Bop ile başrolü paylaşmış. Barney'nin arkadaşları ile sirkte eğlenceli vakit geçirmesini izlerken, bir yandan da çoğunuzun çeşitli konularda bilgi edinmesini sağlayabilirsiniz. Bunun için iki yol mevcut. Activity moddayken, çocuğunuz hayvanlar, yüz ifadeleri, alfabe ve çeşitli konularda bilgilendirilirken, Explore modda daha çok geliştiricilik ve eğlence konusuna önem verilmiş. Barney Under The Sea yazılımında da çocuğunuz su altında altı farklı noktaya ulaşabilir ve yine iki ayrı modda çeşitli bilgiler edinebilir. Activity moddayken, sayılar, örnekler, vücudun değişik organları hakkında bilgi edinebilir ya da Explore modda yine yaratıcılığını geliştirerek eğlenceli vakit geçirebilir.

Ne Desem Acaba

Barney serisi gerek fikir, gerek de oluşturulma açısından bakıldığında, oldukça kaliteli ürünler olma özelliği taşıyor. Özellikle hitap ettiği yaş kitlesine uyum sağlaması sayesinde, kullanıcılarını yani çocukları sınıyor. Ama bunun yanında Türkiye'de olmamızdan kaynaklanan bir sorun var galiba. Dünyanın diğer tüm ülkelerinde olduğu gibi Türkiye'de de okul öncesi çağı çocukları kendi milli dilimizi zor konuşurken, kalkıp bir de bu çocuklardan İngilizce öğrenmelerini beklemek biraz abes olur diye düşünüyorum ben.

Humpty Dumpty





Sistem gereksinimleri:
486MHz, Windows 95/98 veya Win NT, 8 MB RAM, 20 MB Hd alanı, 2x CD-ROM sürücü, SVGA, 800x600x256, fare, 16-bit ses kartı (MIDI/Joystick)

Bilgi İçin: Microsoft
Tel: 0212 258 59 98

SOUND BLASTER LIVE!

Gerçek 3 boyutlu efekt sağlayabilen ses kartlarının en iyisi olan Sound Blaster Live! sonunda Türkiye'de.

Uzun zamandır beklediğimiz biricik Sound Blaster Live'ımız elimize geçti sonunda. Ama beklediğimize de değdi ha, şimdiye kadar bilgisayarıma takıp da memnun kaldığım yegane parça Sound Blaster Live gerek(Monster'dan sonra tabii). Gerçekten Creative Labs'dekileri kutlamak lazım, çok iyi bir iş çıkartmışlar.

Sound Blaster Live! iki parçadan oluşuyor. Bir PCI ses kartı ve buna bağlı olarak çalışan bir Dijital I/0 kartı. Live!'ın üzerinde alışıldık mikrofon, Line In ve Joystick /MIDI girişlerinin yanısıra, iki adet hoparlör çıkışı var. Line Out, ve Rear Out olarak adlandırılan bu iki çıkışın faydası, dört ayrı hoparlörün iki çift halinde takılabilmesi. Böylece normal ses kartlarında iki hoparlörle sağlanan stereo efektinin pabucunu dama atacak gerçekçi bir SURROUND SOUND sağlanmış. Düşünün, Quake oynuyorsunuz, enerjiniz sıfıra yakın ve Hakkın rahmetine kavuşmak üzeresiniz, karşınızdaki iki zombiyi zoraki indirmişsiniz. Tam derin bir soluk alacakken, arkanızdan giderek yaklaşan homurtular duyuyorsunuz. Ecel terleri dökerek sağ tarafınızdan doğru yavaş yavaş arkanıza dönüyor ve sesin de arkanızdan sağınıza, ve yavaşça önünüze geçtiğini hissediyorsunuz. Gerçekten, buna sesi duymak diyemeyeceğim, Sound Blaster Live! ile sesi resmen "hissediyorsunuz". Aslında, bu kartın güzelliklerini kelimelere sığdırmam imkansız, önümüzdeki ilk bilgisayar fuarına gidin ve birilerinin Sound Blaster Live!'ı tanıtan bir demo yapması için dua edin.



Sound Blaster Live'ın gücü, üzerindeki DSP çipinden geliyor. Nasıl bir Monster 3Dfx kartındaki Voodoo çipi üç boyutlu işlemlerin yükünü bilgisayarın ana işlemcisinden alıyorsa, DSP çipi de işlemciyi sesle ilgili bütün yükten kurtarıyor. Böylece, normal ses kartlarının sağlayamayacağı özel efektler gerçek zamanlı olarak sağlanabiliyor. Diyelim bir MP3 dinlıyorsunuz, ama şarkıcının sesi hoşunuza gitmedi, birkaç seçeneği işaretleyin ve hoop, işte şarkıcı adam herhangi bir ameliyata bile gerek kalmadan kadın sesine sahip oldu. Veya bir oyundaki sesler tek düze geldi, gelin Live!'ın kontrol menüsüne, seçin



ENVIROMENTAL AUDIO'dan Cave'i, oyundaki bütün seslerin sanki bir mağara içindeymişsiniz gibi yankılanmaya başladığını göreceksiniz. İşte, önceki kartlarla yapılması mümkün olmayan bütün bu güzellikler, Sound Blaster Live! ile gerçeğe dönüşüyor.

Sound Blaster Live!'ın kurulumu oldukça basit. Boş bir PCI slotuna kartınızı taktıktan sonra, gerekli mikrofon ve hoparlör bağlantılarını yapın. Eğer dışardan bir amfi bağlantısı yapmıyacaksınız Dijital I/O kartını ses kartından ayırabilirsiniz. Bilgisayarınızı açın. Yeni ses kartınız Windows tarafından otomatik olarak tanınacaktır. Size düşen, Live! Ile birlikte gelen ilk CD'yi takıp sürücüleri yüklemek. Gerekli sürücüler yüklendikten sonra, Sound Blaster Live! Ile gelen programlardan istediklerinizi kurmaya gelecek sıra. Sound Blaster Live! oldukça geniş bir program yelpazesi ile geliyor. Sound Font ses kartının üzerindeki 4 MB belleğin haricinde, sistem hafızasının bir kısmını MIDI seslerine ayıran ve bu belleğe istediğiniz sesleri yükleyebilmenize izin veren bir program. Bu sayede ses kartına toplam 8 MB kadar bir bellek ayırabilirsiniz. Mixman Studio, ses efektlerinin ve ritimlerin gerçek zamanda miks yapılmasına izin veren bir program, özellikle DJ olmak isteyenler için ideal. Cakewalk Express Gold, MIDI müziklerinin yapılması ve çalınması için kullanılan en yaygın program. Sound Forge XP 4.0 ise .WAV dosyalarının üzerinde istediğiniz efektleri uygulayabilmenizi sağlayan oldukça kullanışlı bir ses editörü. Bunların haricinde kalan birkaç programdan, ses kartının nasıl kullanıldığı anlatan görsel eğitim aracından, Live'ın nelere kadir olabileceğini gösteren Sound Blaster Live! Experience'dan, ses kartının bütün özelliklerini kolayca kontrol edebilmenizı sağlayan AudioHQ'dan bahsetmıyorum bile. Ha unutmadan, şu Unreal mıdır nedir, işte o oyunun Live için geliştirilen özel versiyonun tamamı da kart ile verilen CD'lerden çıkıyor. Pes yani...

Sizi koşarak Live!'ı almaktan alıkoyacak tek şey yüksek fiyarı olacaktır. Ama şunu unutmayın ki, bu kartla birlikte 100 $'lık Cambridge SoundWork dörtlü hoparlör ve subwoofer seti de veriliyor. En yakın zamanda Sound Blaster Live almak, belki de emektar bilgisayarınıza yapacağınız en büyük iyilik olacaktır.

BİLGİ İÇİN :
EMPA : (0212) 599 30 50
Türkiye Satış Fiyatı : 275 $



Hokey Nedir Bilmeyiz Yine de Oynarız Sağolasın...

NHL 99



Eline Sağlık...

NHL 98'in ne kadar harika olduğunu hatırlıyor musunuz? Hokey'in aslında çok az şey ifade ettiği biz Türkler için bile... NHL 99, toplamda geçen seneki oyun üzerine yapılan cilalar, eklenen yeni güzelliker, daha da geliştirilmiş yapay zeka, daha harika grafikler ve tabiki daha güçlü bir oynanabilirlikten ibaret. İbaret? Ha ha şaka yapıyorum, karşımızda gerçek bir şampiyon duruyor. Tabii hokey seviyorsanız.

Herneyse işimize bakalım, geçen yılki NHL'nin üzerine yapılan en büyük değişiklik oyunun kontrollerinde olmuş. Dual Shock sayesinde gerçekten buzun üzerinde kaydığınızı hissedebiliyorsunuz. Bunlara ek olarak bir başka oyuncuyla çarpışırsanız ya da kayıp düşerseniz bunun için de dual shock'un titrediğini göreceksiniz (görmek? haha herneyse...). Laf aramızda son zamanlarda çıkan oyunların hepsi de, hatta bunun gibi bazıları harika bir şekilde bu aleti destekliyor. Sadece bir orijinal oyun fiyatına alabileceğiniz Dual Shock'u hepinize tavsiye ediyorum; madem oyun işlerine bu kadar meraklısınız. Öte yandan oyunumuz standart controller'larla da çok şey kaybetmiyor doğrusu.

Çok Nefis Olmuş...

Görsel olarak, NHL 99 bir önceki (1998) versiyonuna göre çok da devrimci yaklaşımlar getirmiyor ama poligonların daha temiz göründüğünü de kabul etmek lazım. Frame-rate dediğimiz saniyede görünen kare sayısı hala biraz düşük ama bu oynanabilirlikten bir şey götürmüyor. Electronic Arts ne yapmışsa yapmış (muhtemelen gerçek NHL sporcularından motion capture yapmış), oyuncuların ve kalecinin hareketlerini inanılmaz gerçekçi kılmış. Kimbilir belki de hokeyden anlayan bir batılı için belki de bu kadar başarılı değildir ama biz ne anlarız... Bana iyi geliyor...

Oyunda bir de, Electronic Arts serilerinde gelenek olduğu üzere spiker ve yorumcu olayı var. Buna bazılarımız çok sinir oluyor, bazılarımız ise epey seviyor. Aslına bakarsanız mutsuz olanların bu opsiyonu kapama şansı da yok değil doğrusu. Neyse bu adamlar epey eğlenceli şeyler anlatıyor. Bir de stadın içinde anons yapan biri var ama onun söylediklerini henüz çözebilmiş değilim. Bunlar hep NHL 99'a değer katan şeyler. Bütün bunlar dışında duyduğunuz sesler de epey süper. Bunlar arasında yer yer gaza getirici müzikler, oyuncuların kayma ve düşme ve hatta mücadele sesleri var.

Sevgili Electronic Arts!

Geçen seneki NHL'de de yapay zekanın ne kadar başarılı olduğunu görüp şaşırmıştık. Electronic Arts geleneği bozmamış. Bilgisayarın yönettiği rakip oyuncular durmadan çalışıyor, size tuzaklar kuruyor, yere düşürmeye çalışıyor ve daha da iyisi, insani hatalar yapıyorlar.

Hem Dual Shock Hem de NHL 99 Alınız...

NHL 98'i bilenleriniz bu yeni versiyonu almak için zaten bu yazının yayımlanmasını beklemeyecekler. Koşarak gidip oyunlarını alacaklar. O yüzden sözüm yeni gelenlere: evinizde ikinci bir controller varsa, arkadaşlarınızla oynamak üzere bu oyunu alın. Hatta yoksa da gidip bir controller alın, hatta dual shock olsun!





NHL 99 Electronic Arts / Spor /1 CD

YAZAR	: Çağdaş Koçyiğit		
SİSTEM	: Playstation	GRAFİK	: ★★★★★★★★
Oyuncu sayısı	: 1-8	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★
Memory Blok	: 1	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★
		OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★

Dual Shock ve Analog Joystick Desteği



FUTURE COP: L.A.P.D

Geleceğin Polisi Tozu Dumana Katıyor

Doğumdan...

Future Cop hayatına, Electronic Arts'ın meşhur Strike serisinin bir parçası olarak başladı. Ama geliştirme esnasında oyunun serideki önceki oyunlara benzemeyeceği ortaya çıktı. Gerçek dünyada helikopterle dolaşıp teröristleri havaya uçurmak yerine, yerine Future Cop'ta, hovercraft'a da dönüşebilen bir mech'in koltuğuna oturuyoruz. Paldır küldür koşarak ya da uçarak, Los Angeles'daki sekiz değişik level boyunca yolumuza çıkan her şeyi patlatıyoruz.

Yalnız Future Cop'da sinirlerimizi çok bozan bir şey var ve daha fazla devam etmeden önce bundan bahsetmek istiyorum yoksa sinirden delireceğim: Öldüğümüzde level'ın en başına yollanıyoruz. Level'lar ise hiç mi hiç kısa değil doğrusu. Oynuyoruz oynuyoruz ve sonunda patladığımızda en baştan her şeyi havaya uçurmak zorundayız. Bu büyük bir haksızlık. Gerçekten de oyunu inanılmaz derecede tatsız kılıyor.

Yukardaki problemden gayri, oyunda hiç eksiklik yok. Aksine fazlalık var. Kontrol çok hassas ve kolay. Kullandığımız aracın üç değişik silahı var ki bunların herbirisi farklı bir takım şartlarda diğerlerine göre daha faydalı oluyor. Oyunda ilerledikçe aracınıza değişik tipte silahlar ekleme şansı bulacaksınız ama kullanılış şekilleri genellikle aynı kalacak. Future Cop'taki otomatik hedef bulma "auto-targeting" olayı epeyce güzel ve oynanabilirliği yükselten bir ekleme. Mech'inizde bulunan bir lazer dürbünü sayesinde ekranın dışındaki düşmanları bulma ve yoketme şansınız olduğunu da unutmayın.

Ölüme...

Future Cop'da iki değişik oyun modu var. Her birisi yalnız başınıza ya da bir arkadaşınızla oynanabilir. Esas modda oynarken kazanabilmek için Los Angeles sokaklarında sekiz level boyunca yolunuzu açmak zorundasınız. Bölgesel saldırı "Precinct Assault" modu ise başlı başına ayrı bir oyun neredeyse. Her oyuncunun değişik butonlardan oluşan bir üssü var. Buton dediğimiz şeyler ise tank, helikopter falan gibi şeyler. Bunlardan üretmek için puana ihtiyacımız var, puan kazanmak içinse diğer tarafın araçlarını imha etmeliyiz. Ayrıca oyun alanında tarafsız taretler de var. Bunların yanına gidip ele geçirmek imkan dahilinde. Bu kadar şey anlattıktan sonra gelelim amacımıza: tankınızla düşmanın üssüne girmek. Eğer bilgisayara karşı oynamayı seçerseniz rakibiniz Sky Captain isminde bir robot olacak. Sky Captain'in seslendirmesi mükemmel. Bunu bir kere deneyin derim.



Future Cop'un grafikleri oldukça güzel. Artık bir standart haline gelen aydınlatma rutinleri, çok dahice olmasa da bu oyunda da başarılı bir şekilde yerini almış. Binaların ve rakipler görsel açıdan epey tatmin edici. Oyundaki patlamalar ise hem grafiksel olarak en güçlü yanı, hem de kulaklarınıza inanamayacağınız kadar etkileyici. Patlamalar dışındaki ses efektleri de hiç fena değil.

Bir Karmaşadır Hayatımız!

Sonuç olarak Future Cop, delirtici nefislikte bir oyun olmasa bile herşeyin yerli yerinde olduğu, iyi görünen, iyi oynanan güzel bir oyun. Belki de mükemmel olmaktan onu tek alıkoyan, ölünce bölüm başından başlama hikayesidir, kimbilir? Bundan nefret edeceksiniz ama o zaman da Precinct Assault modunu seçip kendinize gelme şansınız yok değil doğrusu. Göz atmaya değer bir oyun duruyor karşımızda.

GENEL PUAN **7**



FUTURE COP — **Electronic Arts / Action /1 CD/www.futurecop.com**

YAZAR	: Çağdaş Koçyiğit e-mail: popular@i.am		
SİSTEM	: Playstation	GRAFİK	: ★★★★★★★
Oyuncu sayısı	: 1-2	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★
Memory Blok	: 1	ATMOSFER	: ★★★★★★★★
		OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★

Analog ve Titreşim Desteği



G-Darius

Önüne Çıkanı Vur!



- Hahaaaa, işte yeni bir geyikle tekrar karşınızdayız sevgili Level izleyicileri! Hemen ardından yurttan sesler korosu sizeeee...

- Hoaaa, bürrrsss! Ağır ol bakalım, sana geyik yapıp okuyucuyu ürkütme demedik mi bre densiz!

- Aman Tanrım, işte o, efsane editör Sinan ve muhteşem altın makası! Lan olm, yazı işleri odasında geyik resmi asılı bir dergide ne denli huzur ve sessizlik bulabilir insan, de bana gayri?

- Ehem, haklısın tabii bi yerde, en azından biz paso küfür etmiyoruz, di mi?

- Bittabiiii, ne de olsa belli bir "level" sahibiyiz, hohahahaaa!

- Neys, oynadın mı bakiim sana verdiğim son oyunu? Neydi adını, hah, G-Darius, doğru mu?

- Hay vermez olaydın! Ne oyunmuş beee, senelerdir böyle bir Side-scrolling-shoot-them-up oynamamıştım, resmen delirtti beni!

- Lan sen zaten pek akıllı değildin, oyunun türü ne demiştin bu arada?

- Ya hani şu ekranda bir gemi olur, devamlı sağa doğru giderken önüne gelen her şeyi vurursun ya, var mı baba dilimizde bu oyuna uygun bir laf?

- Üyps! Vardır herhal fakat hemencik aklıma gelmedi, nasıl grafikler felan?

- Yaa grafikler muhteşem, adamlar PSX kapasitesini zorlamış yani! Bi kere özellikle geçiş sahneleri başta olmak üzere her yerde üç boyutlu modeller kullanmışlar. Oyun çok renkli ama nedense benzerlerinde olduğu gibi gözü yormuyo, sanırım bunun sebebi renk armonisini oturtmuş olmalarından kaynaklanıyor.

- Vay laflara gel, armoni felan! Cümle kuruyon haaa!

- Bana bak kafamı kızdırma, konu mankeni muamelesi yaparım, dumura uğrarsın!

- Hö?

- Acı var mıydı beyefendi, acı, acı?

- Haaa, tamam o zaman!

Deniz Mahsulü Sever misiniz?

- Lan ne alaka?

- Baba şimdi sen dünyayı uzaylı istilasından koruyosun ya hani, işte bu tiplerin özellikle Boss sınıfı gemileri balık, deniz anası, yengeç filan tiplerinde tasarlanmış.

- E oyun zor mu, kim yapmış?





- Jetonlu makinelerin ustalarından Taito, tipik bir Japon Arcade oyunu yani. Zorluğuna gelince, oyyy oyy!

- Hadi be, o kadar diildir!

- Valla kazık bi oyun! Bak şimdi, sen ilk bölümden Silver Hawk isimli gemine binip başlıyon kapışmaya. İlk bölüm bitince karşına iki seçenek çıkıyo, bunlar hep böyle dallanıp budaklanıp seni farklı dünyalara götürüyo. Bazen uzayda, bazen deniz altında kapışıyon. Arka planı da unutmamış amcamlar, bööle savaş filan oluyo, gemiler patlıyo, çok iyi yani.

- Yaa bu tip oyunlarda acayip silahlar olur hani, var mı?

- Şimdi belli renkte düşmanları vurunca küreler çıkıyo, bunlar silah, zırh ve kalkanlarını Upgrade etmeni sağlıyo. Ayrıca düşük seviye düşmanları Capture Ball atıp yakalıyon, senin yanında savaşıyolar! Bu topun beyazından bulursan orta sınıf Boss gemileri bile ele geçiriyon, o zaman da ortamı dağıtman kaçınılmaz!

Kızarmış Editör Sever misiniz?

- Bak bu başlık biraz şey oldu gibi sankim...

- Yaa, başlık olsun turbo dolsun, hihohaaa!

- Ehöm, bu konuyu değiştiriim. Eeee, peki farklı oyun şekilleri var mı?

- Zorluk seviyesini "Çok Kolay" ile "Manyak mısın Birader?" arasında değiştirebiliyon. Eee, iki kişi aynı ekranda oynayabiliyosun, haa tabii eğer bölüm geçmek istemezsen sadece bölüm sonu Boss gemileriyle de kapışabiliyosun. Fakat ben hayatımda bööle kazık Boss sınıfı düşmanlar görmedim! Herifler sadece ekranın belli bi yanından gelmiyor, etrafında dolanıp her yönden saldırıyolar. Ayrıca her Boss belli bir zayıf noktaya sahip, mesela bi tanesinin deli gibi güçlü kalkanları var, eğer kalkan jeneratörünü patlatmazsan hasar veremiyosun, ama bi süre sonra tekrar oluşuyo! Bazen öyle bi ateş açıyolar ki ekranın neresine kaçacağını şaşırıyon, her yönden ateş yağıyo!

- Yuh, abartmışlar resmen!

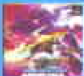
- Olm bilirsin, bu tür oyunlarda çatışma olayı hep abartı tasarlanır zaten, işin zevki orda, yoksa askeri uçak simülasyonuna döner iş. Oyunda elini seri atış tuşundan çekmicen, işin özeti bu yani. Eskiden hep bööle oyunlar vardı jetonlu makinelerde, hâlâ bi sürü yapılıyo. Çoğu o kadar iyi diil, fakat bu güzel. Bu türü seven adamı bayağı oyalar yani.

- Eveeet, bu kadar geyik yeter, daha yapılacak bissürü iş var!

- Kalsaydın, yemekte kapuska vardı! Nihohaaa, ayrıca yazıya olan katkılarınızdan dolayı teşekkür, vs, vs...



GENEL PUAN **8**



G-DARIUS Taito / Arcade /1 CD

YAZAR	: Mad Dog
SİSTEM	: Playstation
Oyuncu sayısı	: 2
Memory Blok	: 1

GRAFİK	: ★★★★★★★★
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★
ATMOSFER	: ★★★★★★★★
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★

Bilgi İçin: Al İletişim Tel: 0212 231 95 97



TOMB RAIDER 3

LARA'YA BİR HALLER OLMUŞ...



İlk bakışta Tomb Raider 3, Lara'nın önceki maceralarından çok da farklı değilmiş gibi görünüyor doğrusu. Daha yakından bakınca Lara'nın bu yeni olayının, esas can alıcı yönünü farkediyoruz: Gölgeler ve aydınlatma eskiye oranla daha temiz ve hızlı (özellikle de flare'leri kullanırken), suyun üzerindeki yarı saydam efekt daha etkili. Çözünürlük yükseltilmiş, yeni 3 boyut rutinleri sayesinde daha çok ve daha küçük ve daha yumuşatılmış poligonlar sözkonusu. Kısacası, neredeyse tüm yenilikler görselliği zenginleştirmek üzere harcanmış görünse de bir kaç şey daha var tabi. Bakalım neymiş.

Geometrik Şeyler

Tomb Raider dünyasında yapılan değişikliklerden ilk göze çarpanı, senaryonun çizgisel - lineer bir durumdan çıkarılmış olması. Bu ne demek? Şu demek: Artık Lara'nın bir kulübesi, bir ortamı var. Buradan seçtiği maceralara istediği sırayla takılıyor. Tabi işin zor yanı her bir macerayı, görevi bir oturuşta bitirmemiz gerekmesi. Yarısından oyunu save edemiyoruz. Sıtkımız sıyrılınca tekrar kulübemize dönüp başka bir göreve yoğunlaşıyoruz. Bu arada gelen haberlere göre çok yakında çıkıcak bir başka Tomb Raider 3 versiyonunda maceraların içinden de save yapabileceğiz. Bunun için "save-game" noktaları olacakmış. Bu noktalara ulaşıp oyunumuzu saklayacağız. Gerçekten de en doğrusu bu olacak galiba.

Video oyunlarının hastası olanların, hastalıklı rüyalarını süsleyen seksi poligon kraliçesi Lara, bu yeni macerasına, repertuarına bir dolu yeni hareket eklenmiş olarak başlıyor. Bunlardan bir tanesi ecnebilerin "monkey-bar swing" tabir ettikleri şey. Yani havaya asılmış merdiven falan gibi bir şeye (örneğin tren raylarına) asılarak ilerleme olayı. Dedikodulara bakılırsa bu hareket zaten Tomb Raider 2'de de yer alacakmış ama oyunu geliştiren ekip, zaman yokluğundan bunu es geçmek zorunda kalmış. Neyse önemli olan şimdi kavuşmuş olmamız. İkinci bir olayımız da, Lara bir şey ya da biri tarafından kovalanırken kullanabileceği ekstra bir po-



wer-up gibi bir şey. Bir başka yenilik, artık Lara'nın da kapıları bizim gibi kulpunu tutarak açabilmesi. Hatırlarsanız eskiden bir takım levyeleri indirmek falan gerekiyordu. Göze anlamlı görünen bir özellik de, Lara'nın örneğin masanın üzerinden duran bir eşyayı almak için, aptal gibi masaya tırmanıp eşyanın üzerinde durması falan gerekmemesi. Normal ve sağlıklı bir insan gibi uzanıp alabiliyor. Lara'mıza eklenen son güzellik ise yerde emekleme hareketi ki siz zombiler bunu malesef çok seksi bulacaksınız. Herneyse, şaka bir yana, artık duvarlarda yere yakın gizli delikler var ve Lara'nın eğilip bunların içinden geçmesi gerekiyor.



Güzel Görünüyor, Güzel Oynanıyor, Daha Ne...

Görsel olarak oyunumuz, Tomb Raider 2'den daha güzel görünüyor bunun ilk sebebi de, tabi ki tasarımcıların hi-res (yüksek çözünürlük) modunu kullanmış olması. Bir sürü yeni efekt - dinamik aydınlatma, suyun dalgalanması ve sıçraması gibi şeyler - oyuna çok daha gerçekçi bir hava veriyor. Su olaylarının epey üstüne gittikleri kabul etmek lazım. Mesela suyun içinde birini ya da bir şeyi öldürürseniz suyun kana bulandığını ve yavaş yavaş kanın dağılıp gittiğini görebiliyorsunuz.

Öte yandan, Tomb Raider her zaman için görsellikten ziyade oynanabilirliği ve öncülüğünü yaptığı tarzıyla önemli olduğu için sizi bir takım araçların beklediğini müjdeleyebilirim. Hatırlarsanız Tomb Raider 2'deki kar kızağı epey sevilmişti. Bir de dinozor olayı var tabii. Tasarımcılar ilk oyundaki T-Rex'i geri getirmişler. O da epey popülerdi. Tabii Rex'in yanısıra bir takım piranhalar falan da bekliyor sizleri ve Lara'yı...

Oyunumuz tam 15 bölüme ayrılmış. Bunlar da toplamda ayrı ayrı oynayabileceğiniz 3 maceraya tekabül ediyor. Bu serüvenler esnasında Lara'mıza, Londra, Güney Pasifik ve Hindistan'da eşlik ediyoruz. Tomb Raider 3'ün eski oyunlara göre daha az lineer olduğunu söylemiştim. Gerçekten de her bölümü bitirmenin birden fazla yolu olduğunu göreceksiniz. Ayrıca Lara'nın görevlerinin de epey değişken olduğuna şahit olacaksınız. Örneğin Londra'da, seksi kadın maceracımızı vücuda yapışan siyah taytlar içinde, bir binaya sızıp özel bir eşyayı çalmak üzere damlarda koşarken izleyeceksiniz. Bu biraz değişmiş ve yeni Lara'mız artık önüne her çıkan düşmanı pataklamak yerine biraz da gizlilik ve sinsilik içinde hareket ediyor. Gardiyanlardan saklanıyor, güvenlik sistemlerini atlatıyor. Galiba tasarımcılar, Tenchu'nun getirdiği rüzgarlardan (geçen ay sizlere ballandıra ballandıra anlatmıştım) oldukça etkilenmişler.

Alet Edevat Aynı

Lara'nın yeni silahlarla geleceğini bekleyenleriniz hayal kırıklığına uğrayacak ama alet edevat neredeyse Tomb Raider 2'dekilerle aynı şeyler. "Grenade Launcher" biraz kozmetik değişim geçirmiş ama hepsi o kadar. Peki bu eski silahlar Lara'nın yeni dünyasında nasıl çalışıyor? Aynı eskisi gibi. Sadece ortaya saçılan kurşun kovanları, namludan çıkan dumanlar gibi görsel güzellikler eklenmiş. Bütün bunlar bir yana, Tomb Raider'ın klasik bilmece çözme mantığından ne bir şey eksilmiş ne de bir şey eklenmiş. Bu oyunda göreceğiniz her şeyi, daha çirkin bir şekilde de olsa aslında az çok görmüştünüz.

Haberler İyi...

İyi bir haber olarak, bu oyunun direkt olarak Playstation için tasarlanmış ilk Tomb Raider oyunu olduğunu söylememe izin verin. Gerçekten de siz şanslı Playstation sahiplerini tatmin edecek bir oyun duruyor karşımızda. Gördüğümüz en orijinal oyun olmasa da... Eğer Tomb Raider'dan bıktıysanız uzak durabilirsiniz. Yok, Lara çılgınlığını hep uzaktan izlemiş olanlardansanız, koşup alın derim. Serinin bu belki de son oyunu, iyi bir başlangıç olabilir...

TOMB RAIDER Eidos

GENEL PUAN: **8**

YAZAR	: Çadaş Koçyiğit	e-posta: popular@i.am	
SİSTEM	: Playstation	GRAFİK	: ★★★★★★★★
Oyuncu sayısı	: 1	SES/MÜZİK	: ★★★★★★
Memory Blok	: 1	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★
		OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★

Analog Joystick Desteği



Playstation HİLEKAR

Playstation sahiplerinin de hilelerden nasibini almalı, değil mi? İşte size en yeni oyunların en taze cheatleri

Future Cop: L.A.P.D.

Doğrudan sekizinci bölüme geçebilmek için password ekranndan "FUMUGYBLLL" kodunu girin.

G Darius

Bu oyunda hile yapmak için şunları uygulayın:

Sınırsız Devam Hakkı: Options menüsüne girn ve buradaki "Credit" şıkkını "Free Play" olarak değiştirin.

Tüm Ara Sahneler: Options ekranındaki "Movie" şıkkını seçili konuma getirin ve önce aşağı, yukarı, aşağı, yukarı tuşlarını girin, sonra aynı anda L1 + L2 + R1 + R2 tuşlarına basılı tutarken Start tuşuna basın.

Metal Gear Solid

Bu oyunda iki farklı yöntemle büyük avantaj kazanabilirsiniz. Bir kod yazmaktan ziyade, oyunda belli bir seçim yaparak bu işi gerçekleştiriyorsunuz.

Bandanna: Sınırsız Malzeme

Eğer işkence edildiği zaman konuşmazsanız, Meryl ölmeyecek ve oyunun sonunda size bir bandanna verecektir. Bu oyunu tekrar oynadığınızda size sınırsız cephane ve malzeme sağlayacaktır.

Stealth Camouflage: Görünmezlik

Eğer işkence yapıldığında hemen çözülürseniz, oyunun sonunda Otacon size bu küçük cihazı verecektir. Bu oyunu tekrar oynadığınızda size görünmezlik sağlayacaktır.

NHL 99

Bu oyunda password ekranından "FREEEA" kodunu girerseniz, EA Blades ve EA Storm takımları listeye eklenecektir. Eğer bu iki takımı karşılıklı oynatırsanız sık sık kavga çıktığını göreceksiniz. Ayrıca "3RD" kodunu kullanarak takımların farklı tipte formalarla oyuna çıkmasını sağlayabilirsiniz.

Rogue Trip

Aşağıda verilen kodları password ekranından girmeniz gerekli:

Duke Nukem: Time To Kill FMV - Bunu seyredebilmek için sırasıyla kare, kare, O, O, üçgen, üçgen girin.

Nightshade - Bu karakterle oynayabilmek için R1, R2, L1, L1, X, O girin.

Helicopter - Bu karakter için L1, üçgen, R2, üçgen, üçgen, R1 girin.

Alien - Bu karakter için R1, kare, X, kare, L2, O girin.

Goliath - Bu karakter için üçgen, L1, R1, X, L2, L2 girin.

Funtopia - "Challenge Mode" altında bu seviyeyi oynamak için X, O, L2, X, kare, L1 girin.

Gulch - "Challenge Mode" altında bu seviyeyi oynamak için kare, kare, üçgen, R1, L1, O girin.

Extra Zırh - R1, üçgen, R1, üçgen, L1, kare girin.

Sonsuz Turbo - Kare, X, O, üçgen, R1, R2 girin.

Spice World

Bu oyunda aşağıda verilen hileleri kullanabilirsiniz:

Farklı açılış ekranı: Dünya ekranındayken Start tuşuna basılı tutun ve sırasıyla O, üçgen, üçgen, O girin, sonra L1 + R1 + L2 + R2 + Start + Select tuşlarına aynı anda basılı tutun.

Big Spice: Dünya ekranındayken Start tuşuna basılı tutarak sırasıyla O, kare, O, kare girin.

Hand Bag Modu: Dünya ekranındayken Start tuşuna basılı tutarak sırasıyla kare, üçgen, O, üçgen girin. Dans stüdyosuna girdiğinizde yeni figürlerin eklendiğini göreceksiniz.

Tenchu: Stealth Assassins

Bu oyunda aşağıdaki hileleri uygulayabilirsiniz:

Tam Sağlık Alma: Önce oyunu dondurun, sonra sırasıyla sol, sol, aşağı, aşağı, kare, kare, üçgen, kare girin.

Bölüm Seçme: Önce bir karakter seçin, sonra görev seçim ekranında R2 tuşuna basılı tutarak sol, sol, aşağı, aşağı, kare, kare, üçgen, kare girin.

Yüksek Taşıma Kapasitesi: Malzeme seçim ekranındayken L1 tuşuna basılı tutarak sol, sol, aşağı, aşağı, kare, kare, üçgen, O girin. Artık 99 adet malzeme taşıyabileceksiniz.

Tüm Malzemeler: Malzeme seçim ekranındayken R1 tuşuna basılı tutarak sol, sol, aşağı, aşağı, kare, kare, üçgen, O girin.

Test Drive 5

Bu oyunda hile kodları yüksek skor tabelasından giriliyor, bu yüzden öncelikle bir yarış kazanmalısınız. Bunu en kolay hızlanma oranı yüksek bir arabayla Drag yarışı yaparak elde edebilirsiniz. Bu şekilde yüksek skor ekranına girdiğiniz zaman, isim yerine aşağıda verilen kodları girin ve etkileri elde edin:

Gizli Arabalar: İsim olarak "NOLIFE" girin. Bu size Pitbull Special, Chris's Beast ve The All Mighty Maui isimli araçları kullanma imkanı verecektir.

Gizli Oyun Modları: İsim olarak "VRSIX" girin. Bu size polis takibi ve diğer yarış tiplerini kullanma imkanı verecektir.

Super Arcade Mode: İsim olarak "SPURT" girin.

Gizli Ara Sahne: İsim olarak "AUXYRAY" girin. Sonra ana menüden "Fear Factory Video" şıkkını seçin.

Tomb Raider

Oyunda tüm silahları alabilmek için şunu yapın, önce oyun esnasında Select tuşuyla Options menüsünü açın. Sonra sırasıyla L1,üçgen, R2, L2, L2, R2, O, L1 tuşlarını girin, eğer doğru yaptıysanız bir ses sinyali duymanız gerekir. Sonra Select tuşuyla Options ekranından çıkın. Tekrar Select tuşuyla Options ekranına girdiğinizde tüm silahların bulunduğunu göreceksiniz.

Tomb Raider 2

Sırasıyla şu hareketleri uygulayın:

Bölüm Geçme: Sola yan adım, sağa yan adım, sola yan adım, sağa yan adım, geri adım, ileri adım, olduğun yerde üç tur dönüş ve ileri doğru kıvrılarak atlayış.

Tüm Silahlar: Sola yan adım, sağa yan adım, sola yan adım, geri adım, ileri adım, olduğun yerde üç tur dönüş ve geriye doğru kıvrılarak atlayış.



Level - Müzik



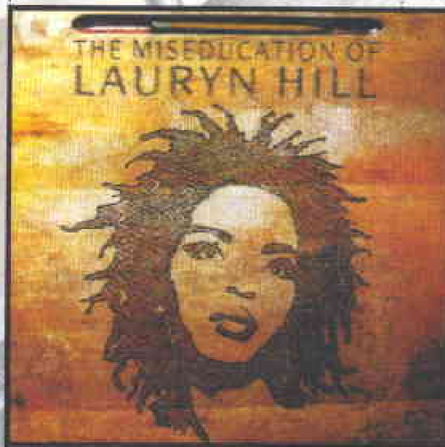
Amp 2.0

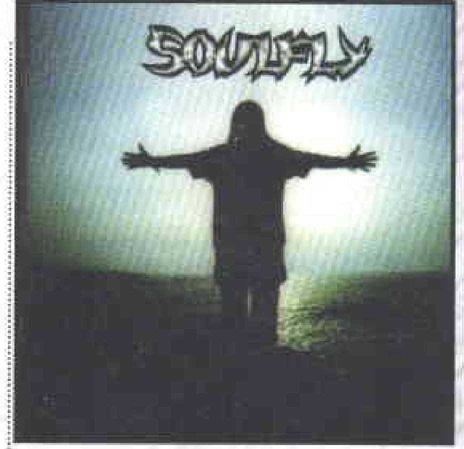
Her ne kadar MTV izleme hakkımız elimizden alınmış olsa da, Internet bağlantısı olanlar, hızlı bir erişimle (Türkiye'den ne kadar bağlanılırsa) www.mtv.com adresini sonuna kadar sömürebiliriz. Nitekim bu sitenin müdavimleri de mutlaka Amp sayfasına girmişlerdir. Burada oldukça renkli bir arka plan üzerinde, kesinlikle uçuk (genelde mix) müzikler eşliğinde dans eden çizgi karakterler, elektronik müzikle ilgilenenlerin ilgisini mutlaka çekmiştir. Piyasada bir sürü toplama albüm varken ve bunlardaki parçalar ortalama hemen her radyoda günde 15'er kere çalınırken, "Hiiiç Sevmemmmm. Piyasa müziği hiç sevemem" diyenler için bu albüm tam bir ilaç. Fatboy Slim, Prodigy Mix ile Method Man, Beck Mix ile Air, Adam F, Propellerheads bunlardan sadece birkaçı. Sürpriz! Kapağında 12 parça ismi görünen bu albümde bir de sürpriz parça var. Özellikle tam anlamıyla uçmuş mix'lerden ve Flysound'dan (Drum n' Bass, Techno, Elektronik, Acid...) hoşlananlara hitap eden bu albüm MTV kalitesiyle. Almadan önce denemek isteyenler MTV'nin Internet sayfasından AMP'ı sınava tabi tutabilirler. "You are going to love this compact disc". Hayata her zaman iyi tarafından bakmaya çalışın.

Gespenst

Fu La Laaaa

Üç yıl önce ortalıkta "Fu la la taş la kaya la" diye bağırarak dolaşan o kadar çok tip türemişti ki " Acaba bu ne la" demekten kendimi alamaz olmuştum. Ama öğrendiğim zaman bu insanların çıkardıkları hemen her parça ile beni kalbimden vuracaklarını bilemezdim. İşte bu grup Fugees ve bu öyle bir grup ki gerek topluluk olarak, gerek solo olarak çıkardıkları her parça (ki genelde bu parçaların hemen hepsi cover parçalar) tüm dünyada listeleri önce alt üst edip, sonra da üst sıralara yerleşiyor. İşte Lauryn Hill böyle bir gruptan gelen oldukça hoş bir sese ve fiziğe sahip bir bayan. Bu yıl içerisinde çıkan Wycleaf Jean'in albümünden sonra bu gruptan gelen ikinci solo albüm The Miseducation Of Lauryn Hill. Classic Soul ağırlıklı olan bu albümde hip-hop ve reggae esintileri taşıyan, aklınızı başınızdan alabilecek parçalar hazırlanmış. Ayrıca bu albümde bir klasik olan "Can't Take My Eyes Off Of You" adlı parçanın çok güzel bir yorumu da gizli parça olarak mevcut durumda ve bir tane daha... Oldukça bereketli bir ay. Verdiğiniz her kuruşa değecek. Kesinlikle çok güzel...





Soulfly

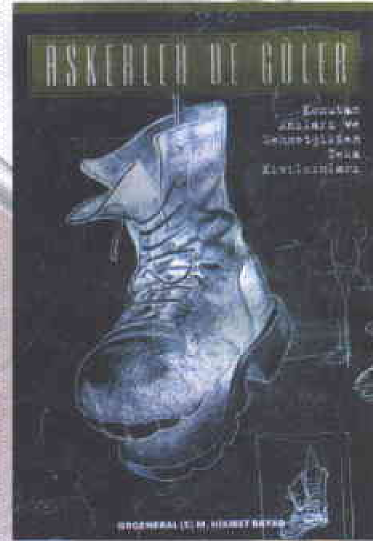
Bir gün geldi, diğer tüm büyük gruplar için olduğu gibi Sepultura için de ayrıldılar dedikodusu çıktı. Yalandır dedik, onlar farklı dedik, inanmak istemedik. Geçtiğimiz günlerde müzik marketlere gidenler Sepultura'nın (Ekim Level) yeni albümünü gördüler. Ama bu arada gruptan ayrılan Max Cavalera da boş durmamış ve bir grup kurarak ilk albümünü çıkarmıştı. Soulfly adındaki bu grup Max Cavalera: 4 stringz, lyrical terrorist, soul; Jackson Bandeira: guitarz; Marcello D. Rapp: bazz ve de Roy "Rata" Mayorga: drumz olmak üzere dört kişiden oluşuyor (bu kısmı aynen kullandım). Bazı insanların Chaos A.D. veya Roots ile Sepultura dinlemeye başlamalarının nedeni Brezilya halk sound'u ile Sepultura'nın kendi müziğini bu albümlerde çok iyi bir şekilde birleştirmesi. Bundaki en büyük etken de Max. Her ne kadar Sepultura'nın müziğinde biraz değişiklik yapılmışsa da, Soulfly, Sepultura'nın Roots albümünde kaldığı yerden devam ediyor. Sepultura sevenlerin bu grubu önyargısız şekilde dinleyip sevecekleri kesin. Roadrunner'dan çıkan bu albümü ülkemize Türkiye Hammer Müzik getiriyor (www.hammermuzik.com).

Gespenst



Film-Kitap

Askerler de Güler - Orgeneral (E) M. Hikmet Bayar



Tüm ömrünü askeriyenin düzen ve disiplini içinde hizmet vererek geçirmiş bir komutanın en büyük korkusu nedir? Emekli olmak! Biz sorumsuz ve düzensiz sivillerin kaotik dünyasına girme fikrini sindirebilmek, nükleer savaş başlıklarına meydan okumaktan çok daha zordur sanırım! Ayrıca emekli bir asker sivil hayatta ne iş yapabilir ki? Yönetim ve düzen konusunda ustalaşmış olmaları, sivil hayatta başarılı olmaktan ziyade, sadece karşılaştıkları disiplinsizlikler ve saçmalıklar yüzünden delirmelerine sebep olabilir. Askeriyede emirler ve kurallar vardır, sivilde ricalar ve temenniler, gel de çık işin içinden! Fakat tabii insan çok esnek bir canlıdır, bu yüzden bazen bir çıkış bulmak mümkün olabilir. Emekli orgeneral Hikmet Bayar bu krizi oturup bazı anılarını ve askeriye fıkralarını derleyerek aşmayı planlamış, bunu başarabilmiş mi bilemiyorum, ancak şunu söyleyebilirim ki ortaya koyduğu eser oldukça başarılı. Tabii bir ömür boyunca raporlarla boğuşmuş bir adamın birdenbire Descartes tadında yazmaya başlaması beklenemez, nitekim kitap oldukça belirgin bir rapor görünümünde kaleme alınmış, ancak içerik açısından pek benzeri olduğu söylenemez. Her dönemden ve her tür insanın konu alındığı anılar, hem çok ince bir espri anlayışına, hem de ordunun iç yapısını ve tarihini ele alan bir yapıya sahip. Fıkralara gelince, bazıları artık anonim olmuş fakat genelde yüzünüzde bir tebessüm ifadesi bırakacak kapasitedeler. Bu kitabın en önemli yanı, hep üniforma ve asık bir yüzle görmeye alıştığımız askerlerin aslında insan olduklarını, hatta şapkalarının o koca siperliği ve siyah gözlükleri arasında bazen bir tebessümü taşıdıklarını hatırlamamıza yardımcı olması. Bence bu kitabın devamı getirilmelidir, çünkü gerekli. Tüm geliri Mehmetçik Vakfı'na devredilen bu kitabın yayınevi Kastaş Yayınevi.

M. Berker Güngör

"Küçük Asker, Küçük Asker"

Bu ay, hepinizin deli gibi koşarak gideceğinden emin olduğum Small Soldiers'tan bahsetmek ve sizi tehlikelerden korumak için bir kez daha karşınızdayım. Geçen ay küçük bir tatil yaptım böylece Godzilla'nın pençelerinden korunamadınız muhtemelen. Herneyse, bakalım yarısı animasyon yarısı da gerçek aktörlerle çekilen Small Soldiers'ta bizi ne gibi tuzaklar bekliyor. Ya da beklemiyor. Bakalım, bakalım...

Filmimiz, masum ve şirin bir oyuncak fabrikasının, askeri sistemlerle ilgilenen bir holding tarafından satın alınmasıyla başlıyor. Fabrikanın yeni sahibi, Gil Mars adındaki berbat tip, devrim yaratacak yeni bir oyuncak üretmek istiyor. Böylece, tasarımcılar 25 santim boyunda bir seri oyuncak asker ve canavar yapıyorlar. Bu oyuncakların içinde kendi başlarına hareket etmelerine ve konuşmalarına imkan veren birer mikroçip bulunuyor. Öte yandan küçük bir problem vuku buluyor zira oyuncakların içindeki şey aslında çok çok gizli askeri bir mikroçipten başka bir şey değil ve saldırganlığı arttıran bir yapay zeka - artifişl entelicıns- kodu içeriyor.

Babasının oyuncak dükkanını geçici olarak işleten tıneycır Alan, bu yeni ve tehlikeli oyuncaklardan bir koli siparişin gelmesiyle kendini saçmasapan ortamlarda buluyor. Bu sayfadaki resme bakarsanız, küçük dostumuz Alan'ın başına tebelleş olan oyuncakların ne menem şeyler olduğunu kolayca anlarsınız.

Böyleyken böyle. Bu arada, filmin yönetmeni, efsanevi Gremlins'i de yönetmiş olan Joe Dante'den başkası değil. Zaten Small Soldiers yerine de, kolaylıkla "Gremlins, Toy Story ile Tanışıyor" denilebilir.

Şimdi film hakkında ileri geri konuşmak gerekecek. Buyrun. Bi kere senaryo, çocuklarla da, aksiyon hastalarıyla da alay edercesine özensiz hazırlanmış. Tam tersini vaadettiği halde epey sıkıcı. Small Soldiers'ın öykü akışı adeta içbükey bir eğri çiziyor; tam ortasında o kadar ağırlaşıp sarkıyor ki filmin sonuna dek yerlerde sürünüyor. (Vay be!). Sonunda da çok berbat olmayan bir şekilde toparlanıyor ama bu sezon karşımıza çıkan tüm ağır bombalarda olduğu gibi, kendinizi haksızlığa uğramış hissediyorsunuz. Demek ki neymiş. Godzilla'da uyuyanlar bu filme gitmeyecek, şaşırıp beğenmiş olanlar ise koşarak gidecekmiş.



Bir diyeceğiniz olursa ben yeni adresimdeyim:

popular@i.am

Ha bu arada filmin fragmanını isteyenler şuraya gidebilir:

http://www.freezone.com/small-soldiers/small6.mov



Öhö öhö, işte yine dergiye geldim, ama iyi değilim, acayip bir şekilde hastayım. Masamın üstünde her zaman olduğu gibi anlamsız bir kaos, bir sürü mektup, CD, kutu, hepsi de çözümlenemez bir birliktelik içindeler. Elimi bu şekilsiz yığının içine daldırıyorum veeee... İşte buradasın sevgili klavyem. Gel buraya, seninle işimiz var yine. Okuyucularımız cevap bekliyor bizden. Word, yeni bir document aç bakiim, okuyucu hastalık falan dinlemez, adamı yerin dibine sokar valla. Başlayalım bakalım.

SLM Sinan

Ben derginizi 3. Sayısından beri takip ediyorum. Benim 32 MB RAM'li, 16 Bit ses Kartlı, Diamond Stealth 2000 3D ekran kartlı bir P133'üm var. Önce Avusturya Lisesi (=bizim okul) ile ne ilginiz olduğunu merak ettiğimi söölemek istiyorum (Soru olayını çaktınız inşallah...) Hadin sorulara geçiim artık :

1 - Yaw benim Denetim Masasındaki ses özelliklerini açmam bilgisayarı ilk aldığımda 1 dakika falan sürüyordu. Ama bilgisayarı format ettirdikten sonra bunu başarmak bir kere nasip oldu. Bunun içinde yarım saat (ciddiyim!) kadar beklemem gerekti. Bundan sonra 2 saat (hatta belki daha fazla (bu arada ciddiyetimi korumaya devam ediyorum hala)) beklememe rağmen açmadı. Neden ? Nasıl düzelir bu meret? Döviim mi şimdi onu? Yoksa suç Bill amcada mı?

2 - Bilgisayara format ettirdikten sonra da Scandisk çalışmamaya başladı ve bilgisayar açılırken şööle bir mesaj çıkmaya başladı , Ağ bağdaştırıcısı doğru çalışmıyor. Bunu yeniden kurmanız gerekebilir" Şimdi kimi döviim ben? Napiim? Bu Bill'ler neden bu kadar sorun çıkarıyo? Döviim mi onları şimdi?

3- Daha bitmedi... Mesaj çıktığı zaman ENTER'e basıp geçiyorum. Ama sonra Start Menü'deki bütün klasörler fırlıyo ekrana (yani açılıyor) Neden oluyo bunlar? Kimi döviim ben şimdi? Devrim abiyi mi (bilgisayara o format attı...)? Billy ikilisini mi?

4- Level Online'daki anket çalışmıyor. Biliyor muydunuz?

5 - IRC'de chat'e giriyo musun? (Benim girdiim belli herhalde imla olayından:)!) Giriyorsan =Server?Kanal?Nick? (Bu arada RAKSNET'teki #auscwitz kanalını tavsiye ederim... Muhabbet iyi oluyo dolu olduu zaman!)

6 - DOS oyunlarını çalıştıramıyorum. "Error: insufficient memory" diye bi mesaj çıkıyo. Nasıl düzeltebilirim? Bu arada format olayından sonra Carmageddon'u çalıştıramamaya başladım! (dayak? Devrim? Billy?)

7- Eksik sayılarınızı nasıl alıcam ben şimdi?

8 - Age of Empires adlı oyun için upgrade yükledim Internet'ten. Bundan sanra Direct X 5.0a istediini sööledi oyun. Ama bende var bu sürüm. Neden? (Billy?)

9 - Hangi takımlısın ? (yüzyılın sorusu!)

Mektubumu yayınlaman birkaç kişinin (Billy,Devrim) ve senin hayatını kurtaracağı için yayınlamanı tavsiye ederim. E-Mail adresim (ceza gelmez di mi dergiye?) ibne-Kinzel@hotmail.com . Derginiz çok başarılı. Böyle devam edin (döverim yoksa!). BYEZ!

PS. Sana ve Gokhun'a yeni işinizde başarılar!

Ali Kokulu
(Josef_Mengele diyebilirsin)

LEVEL

Avusturya Lisesi mi? Nerede olduğunu bile bilmediğim bir okulla ilişkim ancak platonik olabilir. Sanırım sen KAL olayından bahsediyorsun ki, onun açılımı KADIKÖY ANADOLU LİSESİ oluyor (Long live the GULLS!!!)

1 - Bak şimdi, böylesi acayip şeyler Windows kullanan her insanın başına gelebilir. Sen de benim yaptığım gibi yap... Windows'u tertemiz sil ve baştan kur. Başka çaresi yok, üzgünüm. Bu arada ayağına taş bile değse Bill amcadan bileceksin ama kesinlikle kimseye söylemeyeceksin, çünkü mutlaka sen suçlusundur da haberin yoktur.

2 - Hmm, bence sen Windows'u kurarken modemin olmadığı halde ÇEVİRMELİ AĞ BAĞDAŞTIRICISI'nı da kurmuşsun. Donanım ekle/kaldır seçeneğinden kaldırırsan sorunu halledersin. Bu arada, Bill amcayı dövemeye kalkma, aksi taktirde sen daha ilk yumruğu atmadan bir de bakmışsın sana Windows 99 ve Office 2000'in satmış.

3 - Oha! Sen Windows'u falan bırak, DOS'a geri dön. Hiçbir çözüm getiremedim bu sorununa. Ayrıca, Bill'e kesinlikle bulaşma, Bill'e kalkan eller taş olur. Ama Devrim abiyi gönlünce dövebilirsin. Tabii cüsse ölçümü yaptıktan sonra.

4 - Tabii. Level On-line çalışmıyor ki anket çalışsın. Bu ay çalışmaya başlayacak (inşallah).

5 - Arada sırada girerim. Eğer Aidata'ya takılırsan beni bulabilirsin. Nikimi ise söylemiyorum, dergiyi uzun zamandan beri takip ettiğini söylüyorsun, eğer bu doğruysa nikimi bilmen gerekir (İpucu : Diğer yazarların yazılarının arasına girdiğim yorumları incele bakalım).

6 - Aha, bu durumda CONVENTIONAL MEMORY yetersizliği var demektir. Bilgisayarını DOS'tan açıp MEMMAKER programını çalıştır. Bilgisayarın iki üç kere kapanıp açılacak, sakın korkma, bu çok normal.

7 - Önce bizi ara. Abone servisinden istediğin eski sayıların elimizde olup olmadığını öğren. Daha sonra bu sayıda CD sayfasındaki Posta çeki ve Banka Hesabı numaralarına havale çıkartıp, dekontu bize faksla. Postacı amca üç

vakte kadar kapını aşındıracaktır. Alternatif olarak, dergiye gelip buradan da temin edebilirsin eski sayıları. Hem böylece bizim gibi yüce insanlarla (annamadım, kim yüce ??) tanışma şerefine de nail olursun!!!

8 - Evet Billy. Aman diyim, sakın haaaaaa!!!

9 - Şimdi bu soruna spekülatif açıdan yaklaşıp, insanların sinirsellik katsayılarıyla ve agresifite oranlarıyla bağlam kurarak cevap vermek gerekirse, tabii kiiii BEŞİKTAŞŞŞŞ!!!!!

Sevgili Level Çalışanları,

Derginizi çok seviyorum ve her ay büyük bir zevkle derginizi okuyorum. Sorulara geçmeden önce ön soru soracağım. Ben yakında bilgisayar alıyorum ve 300 MMX Pentium, 128 MB Ram, Monster 3 Dfx, 4.3 Gb Hdd, 32X CD Rom ve 64 Bit ses kartı gücünde bilgisayarın ne kadar idare eder diye soruyorum. Sorular:

1 - Ben Mortal Kombat'ı çok seviyorum yakında yeni 3 boyutlu versiyonu çıkacak mı?

2 - Eylül sayınızda Mortal Kombat 4'de gizli adamlardan bahsettniz. Bu gizli adamları "HIDDEN" bölümünden seçmek mümkün mü? Eğer değilse nereden seçilir?

3 - Street Fighter EX Plus'dan ne zaman bahsedeceksiniz?

4 - Ben bilgisayarları seven biriyim. 256 Ram'den sonra en yüksek Ram kaç MB'tir?

5 - İleriki sayınızda 3 boyutlu Street Fighter'ın demosunu verilecek mi?

6 - İlk oyun üretim aşamasında iken neden hep "Playstation" için üretilir?

7 - En iyi virüs programı hangisidir ve en güçlü virüs hangi virüstür?

Sorularımı yanıtlarsanız çok memnun olurum. şimdiden çok teşekkür edirim.

Ozhan (Sub zero) Yelkeniş

LEVEL

Eben sana ne diyim? Çoğu okurumuzun hala P133'ü olduğu bir zamanda herkesin kıskanacağı canavar gibi bir bilgisayar alıyorsun, bir de utanmadan "ne kadar idare eder" diye soruyorsun. O bilgisayar seni en az 1 sene idare eder kardeşim. Yıkıl karşımdan!!!

1 - Olm daha yeni çıktı, ne biçim tüketici zihniyetli bir insansın sen? Tabii 1.000.000 liraya her istediğin oyunu alırsan öyle olur. Amerika'daki garibanlar gibi her oyuna 40 $ vermen gerekseydi, öyle zırt pırt yeni oyun alabilir miydin acaba? Ama merak etme, yakında bütün oyunlar Türkiye'ye orijinal gelmek zorunda kalacak, kopyalar ise eskisinden 3-4 kat pahalıya gelecek. Daha ayrıntılı bilgi için gidiniz Yazıcıoğlu İşhanı, sorunuz "Abü, yeni oyun geldü mü?".

2 - Black ozan der ki " NO CHEAT, NO PAIN"

3 - Bahsetmemiz için elimize geçmesi lazım, elimize geçmesi için birilerinin dışarıdan getirtmesi lazım, dışardan gelebilmesi için gümrükteki "bundan böyle kopya oyun Türkiye'ye girmeyecek" kanunun kaldırılması lazım. YANİ ZOR DOSTUM ZOOOR!!!

4 - Çok ram vardır. Napacan o kadar RAM'i ? Hem bilgisayara o kadar para vermeye değer mi? O kadar zenginsen git kendine bir araba al, ne biliim, kız arkadaşını güzel bir akşam yemeğine çıkart, daha hayırlı olur kanaatindeyim.

5 - Daha PC versiyonu çıkmadı ki. Zaten konsol oyunlarını ne zaman PC'ye çevirmeye kalkışsalar ellerine yüzlerine bulaştırıyorlar. Ama çıkarsa emin ol koyarız.

6 - Nereden çıkartıyorsun ? Bütün stratejiler, simulasyonlar, derin konulu ve zeka gerektiren oyunlar (hayır, taş falan atmıyorum), ilk önce PC için yapılır, çok sonraları PS'a uyarlanır, bazen de hiç uyarlanmaz. Ama Action türü oyunlar için söylediğin doğru, çoğunlukla önce Playstation'a sonra PC'ye uyarlanır. Sanırım sen bir ACTION MAN olduğundan, sevdiğin bütün oyunlar önce Playstation'da çıkıyor diye üzülüyorsun.

7 - En çok kullanılan ve en çok virüsü tanıyan virüs koruma programı F-PROT'tur. Tabii her virüs programı her virüsü tanımyamaz, tanısa bile temizleyemez. O yüzden F-Prot'un yanında destek olarak NORTON ANTI VIRUS'ü de kurmanı tavsiye ederim. Bilinen en güçlü virüs ise sanırım şu an benim bilgisayarımda olan virüs, bir saat içinde en azından 20 kere kilitlenmesine yolaçtı (bu arada bugün Pazar, ben dergideyim ve Banu'nun makinasında yazıyorum. Benim bilgisayarın ise her an patlamasından korkuyorum).

Sevgili Level Çalışanları

Geçen ay ki 9/98 derginizde Ayın Okuyucu İncisi köşesini on beş defa okudum. Karar verdim ki bir insan bu kadar kendini düşünmez. Neyse arkadaşı daha fazla deşmeyelim. Bu ilk mektubum, ondört yaşındayım. PII 300, 6.2 Hdd, 32x hızlı CD Rom, 56.600 Modem, 3D Monster Windows 98 gibi baya hızlandırılmış bir bilgisayara sahibim.

İrem arkadaş Mark Jackson biraz fazla tartaklamadı mı yani o-nun tarafında (Mark) değilim ama bence biraz fazla abartmış. Internet sitenize hep girdiğimde, yapım altında, artık buna bir çözüm getirseniz.

Grand Theft Auto'da bilmediğim delik yoktur. Polislerin korkulu rüyasıyımdır. Polise yakalanmamak için motorsikletle hastanenin çatısında turlarım. Polisin üzerine konarım. Şifre kullanmam, arabamda her zaman patlayıcı bulunur. Beast Sport GTS'den aşağısına binmem.

Her ne kadar bu kadar hızlı bir oyunu oynasam da (bunlara NFS 2 SE, Worms 2 dahil) çok sakin biriyimdir. Ama bazen sigortalarım atar ve bu mektubu size ulaştıracam diye attılar kendileri zaten, mektup kutusunun her hangi bir yakınlarında bir adres bile bulamadım. Kapaktaki numaralardan önce yazı işlerini aradım. Adresinizi verdi, çok yakınmış postaya bile gerek yok. 4. Levent-Yeni Levent, yaa neyse ona da gerek kalmadı. Faksınızın numarasını öğrendim. Şimdi sorular,

1 - CD'leriniz kutulara sığmaz oldu, onlar yüzünden bilgisayarım kayboldu (mizah manasında) yardımcı olabilir misiniz?

2 - Size Cheat sorsam bana naparsınız?

3 - Bilgisayar oynarken etrafımda çok fazla kablo dolaşıyor, napabilirim?



4 - Need For Speed'de araba resimlerini nasıl Desktop'a koyabilirim?

5 - Modem üzerinden Grand Theft Auto kapışmasını benimle yapıp, aniden ortaya çıkan bir tankla ezilmek isteyen birisi var mı?

Dikkat: Bu mektubun makaslara alerjisi vardır.

Serhat (Cleaner) Özalpat

LEVEL

Bazı arkadaşlar okuyucu incilerine inanmadıklarını söylüyorlar. Onlar gerçek, valla o faks elimize geçtiğinde biz de ne yapacağımızı bilemedik. Gülsek mi, ciddiye mi alsak diye bayağı bir düşündük. Tabii düşünürken de bayağı bir güldük. "15 dakika içinde" ha, PUAHAHAHAHAAA

1 - Hemen birkaç çözüm önereyim : BİR - CD'leri minibüs şoförlerine satabilirsin, böylece minibüse binenlere bedavaya reklam yapmış oluruz. İKİ - Üzerlerindeki deliklerden ip geçirip tesbih yapabilirsin. ÜÇ - CD'leri bize gönderebilirsin, çünkü bizdekiler hemen kaybolma eğilimine giriyor.

2 - Seni arkadaşlarımla tanıştırayım. Sağ omzumdaki çifteli tüfek Muarrem, elimdeki de anti-cheat kırbacı Johansson. Memnun olmuşlar, öyle diyorlar.

3 - Bir makas alıp hepsini kes. Bak o zaman kablo, CD, bilgisayar gibi sorunların kalıyor mu? Kalmaz tabii. (Şimdi düşündüm de, acaba böyle şeyleri ciddiye alıp da yapanlar olur mu? Olursa beni suçlarlar mı? Eğer suçlarlarsa, dergiye baskın vermeye gelirler mi? İyi ki yanımdasın Muarrem!!!)

4 - Bak gözüm, Need for Speed'deki arabaları masaüstüne koyman ruh sağlığın açısından hiç de iyi bir şey değil. Sürekli olarak bir Ferrari F40 veya Lamborgini Diablo ile göz göze pozisyonunda olman yaşama isteğine, hayat kıvılcımına ve menisküs bağlarına iyi gelmez.

5 - Var, adı da Muarrem. Ama modem üzerinden oynamak istemiyor. Benim bilgisayarı sizin eve taşıyıp seri kablo ile yanyana oynamayı önerdi. Ama senin yerinde olsam kabul etmezdim, hiç de iyi bir misafir değildir çünkü. Yenildiği zaman ağzından SAÇMA sapan şeyler çıkar.

Sevgili Level'ciler (Buna herkes dahil)

Üzülerek ve utanarak söylemeliyim ki (telaşa gerek yok bu benim meselem) derginizle daha 4 saat önce tanıştım. Ama sanki yıllardır okuyormuş gibiyim. Özellikle Posta Kutusu bölümünüz sanki birbirini tanıyan samimi arkadaşlar havasıyla yazılmış.. Bu mükemmel...!

Amacım size yardımcı olabilmek ve bu yüzden, dışarıdan birin gözüyle sizi eleştirmeye ve sorularıma başlıyorum... (sıkı durun ben geliyorum!)

1 - Derginizin ilk göze çarpan özelliği sayfa düzeninin muntazamlığı. İmla hariç (ki bu normaldir) nerdeyse kusursuz. Fakat sayfa yapısı konusunda sanırım uzun zamandır accaayip bir sorununuz var. (Artık demirbaş olmuş. E milleti kırmayın artık) Bence sizi ayrıcalıklı kılan ve sıradan bir oyun dergisi olmadığınızı ıspatlayan bazı bölümleri kısaltma yada kaldırma yoluna gitmeyip yeni sayfalar ekleme yoluna gitmelisiniz. Çünkü sizi ayrıcalıklı kılan en büyük özelliklerden biri derginizdeki bu olağan üstü dengedir derim. (Galiba biraz filozofik bir eleştiri oldu)

2 - Dediğim gibi, derginizde mükemmel bir denge var. Bunu bozmayın. Diğer bazı dergilerdeki gibi sırf magazin yada sırf hile çözümlerle sayfa doldurmamışsınız. Her ikisi de bu kadar sayfaya sığdırılabilinmiş.

3 - Şu Forum köşesini biraz daha büyütün be abicim. Anladık bu işlerde money konuşur ama... Yani cebimde 250'likten başka banknot almasa hemen APS ile postalıycam. Ama cebimdeki son paramla mektubumu yolluycam (Biraz hüzün ama bu harbi.).

4 - Şimdi size bu sayfa sıkışıklığında okuyucularınızı eğitebilmek için hiç değilse bir sayfa ayırın, pratik bilgiler verin, okuyucularınızı bilinçlendirip kitle kazanın desem... herhalde daha kıdemli okuyucularınızdan bi ton yuh yerim...

Neyse parlak fikirlerimi kendime saklayıp geçiyorum sorulara

1 - 3Dfx'in fiyatları nerlerde?

2 - Virüs yüzünden bilgisayarımdaki radyo kartının, uzaktan kumandanın vs. şeylerin programları silindi. Aynı bilgisayardan arkadaşta var (Entel Semih) onun programlarını alsam bende işe yarar mı? Ve de telefonumun karşı tarafa ses vermemesinin bununla bir ilgisi var mı?

3 - Bir soruda MK4 için. Bu oyun Win 95'te normal çalışıyordu, Win 98'i kaydedince "Ram yetersiz" dedi. Unutmadan bilgisayarım P133, 16 MB, 1.2 GB, S3 Trio, Sound Galaxy özellikli. Sanırım 98'in fazla Ram kullanmasından. Öyleyse Ram olmadan küçük pencerede oynamaktan kurtulamaz mıyım? Değilse Allah rızası için şu kara cahile bir cevap...

4 - Lütfen NFS 3 hakkında biraz bilgi verir misiniz? Mesela 3D kartı olmayan benim bilgisayarımda çalışır mı?

En azından benim yazımı okuma zahmetine katlandığınız için üç defa sağol, sağol, sağol... Hayaalah az daha unutuyordum. Başınıza gelen talihsiz olay için gerçekten çok üzüldüm. Büyük geçmiş olsun. Samimiyetinizin ve başarılarınızın devamı dileklerimle..

Ersin Daban/Muğla

LEVEL

1 - Demek dergiyle 4 saat önce tanıştın. O zaman ulu mektup cevaplama kanunlarına göre sadece 4 soruna cevap verebilirim. Üzgünüm, bu benim fikrim değil, kitap öyle diyor. Neyse, sayfa düzeninden memnunsan sorun yok, ama bu ay göreceğin (eğer en son Posta Kutusunu okuyorsan çoktan gördüğün) gibi yazıların daha okunaklı olması için sayfa düzenini biraz değiştirdik. Umarım beğenirsiniz, bundan sonraki mektuplarınızda bu konudaki görüşlerinizi belirtirseniz memnun oluruz. Her zaman söylediğim gibi, dergi sizin fikirlerinize göre şekilleniyor. İmla ha-

taları ise her zaman oluyor, olmasa iyi olacak ama, yine de oluyor. Bir yazıyı en az üç kere kontrol ettiğimiz halde, bir bilgisayardan diğerine aktarırken anlaşılmaz şekilde bazı harfler değişiyor. Sanırım Word'ün salaklığı (hadi el ele verelim, Bill'i dövelim). Mesela, geçen ay Berker'in yazdığı bütün yazılarda Ş harfi anlaşılmaz bir şekilde T'ye dönüşmüştü.

2 - Hmmm.

3 - 6 sayfa yaptık ama yine de yetişmiyor yaw.

4 - Güzel ve zaten aklımızda olan bir fikir. Aralık ayında bir anket yapacağız ve derginin gelişimini bu anketin sonuçlarına göre planlıyacağız.

Sorularının cevaplarına geçiyorum, mukayyet olayına girin.

1 - Bakınız 4. cevap. Bir taşla iki kuş, üç uçak, çeyrek Reha...

2 - Virüs varsa bilgisayarına aynı programları yüklemenin manası yok, yine kaybedersin. O arkadaşından temiz bir açılış disketi alıp bilgisayarını virüs taramasından geçirmek daha iyi olur bence. Daha sonra programlarını tekrar kurabilirsin. Kimden aldığın farketmez. Telefonundan ses gelmemesinin mantığını çözemedim. Modemin var mı? Varsa telefon modeme bağlı mı? Eğer iki soruya da cevabın evetse, telefondan modeme giden kabloyu kontrol et.

3 - 16 Ram'le küçük pencere dışında oynayabilirsin. Büyük pencereye haline geçmek için pencerenin sağ üstündeki kare şeklindeki ufak simgeye basmayı dene.

4 - Evet çalışır ama sürünerek çalışır. Grafik kalitesini biraz düşürerek oynanabilir hale geliyor. Yine de sana şiddetle 3Dfx kartı almanı tavsiye ediyorum (sen sormadan ben cevapliim : Fiyatları 80 ila 120 dolar arasında değişiyor.)

Sevgili Level,

Öncelikle sevgili (bende taktım) Sinan Abi'yi (yani seni) tebrik etmek istiyorum. Neden mi? Şu yüzden; yazılarını severek okuduğum Sinan Akkol'un yazı işleri müdürü olduğunu duyunca onu (seni) tebrik etmek istedim. Ama bir bakıma üzülmüştüm. Çünkü senin artık oyun anlatmayacağını düşündüm ve dergiyi almaktan bile vazgeçmiştim. Ama sonra gerçeği öğrenince dergiyi almaya karar verdim.

1 - Bir Pentium 133'üm var. Bunun Pentium'unu yükseltmem ne kadar tutar?

2 - Sizce en iyi CD Rom hangisi? (marka olarak)

3 - Bence siz en ama en iyi bilgisayar (oyun) ve P. Station dergisisiniz.

4 - Sorun yok, yola devam.

Sorularımı cevaplandırırsanız sevinirim.

Snake Lord

LEVEL

Yazılarımı beğenen birisinin olduğunu öğrenmek beni nasıl mutlu etti anlatamam. Bütün arkadaşlarım "Olum, çok fazla geyik yapıyorsun, biraz ciddi ol, ağırbaşlı ol, efendi ol" gibi boş boş konuşuyorlar. Ama en azından senin beğenerek okuyor olman doğru yolda olduğumu gösteriyor.

1 - Bak şimdi Snake, artık düz pentium işlemcileri ikinci el olarak bile bulman imkansız gibi bir şey. Eğer işlemcini geliştirmek istiyorsan, en azından Pentium MMX alman gerekir ki, onların bile artık üretilmediğini ve MMX işlemcileri kullanabilmek için anakartının da değişmesi gerektiğini gözönüne alırsan, sana bir tek açık kapı kalıyor : Pentium II veya Celeron. Eğer ucuz bir upgrade istiyorsan, 200 dolar civarında bir paraya Celeron 266 ve anakart upgrade'i seni 1 yıl kadar idare edecektir. Yok, benim param bol diyorsan o zaman Pentium II 300 ve Intel BX işlemcili 100 MHz anakartlardan alıp 500 dolar bayılabilirsin, ama önünde upgrade'in bütün kapıları açılacaktır ve bu sistem seni 1 sene içinde çıkacak bütün yeni işlemcileri kullanabilmeni sağlayacaktır.

2 - Bizce (bence)en iyi CD-Rom markaları iyiden kötüye Goldstar - Toshiba - Sony - Creative şeklinde. Toshiba ve Sony'yi piyasada bulmanız zor ama Creative ve Goldstar marka CD-Rom'ları her yerde bulabilirsin.

3 - Sağol çok.

4 - Awayyy Silver.

Selam Level,

Bu sana yazdığım 3. mektup falan filan. Artık sıkıldım bu başlangıçlardan. Ben en iyisi sorulara geçeyim.

1 - Playstation'da ve PC'de yakında çıkacak olan Dead Unity hakkında bir bilgin var mı? nasıl bir oyun?

2 - Yine Playstation'da Resident Evil 3'den bir haber var mı?

3 - Bu Dreams oyununu verdiniz iyi hoş da şu fiyat işi bizi (Playstation sahiplerini) biraz üzdü. Neden böyle ha? Neden?

4 - Mortal Kombat 4'de Noob Saibot'u bir türlü çıkaramıyorum. Arkadaşla şifreyi yazıyoruz ama çıkmıyo?

5 - Premier Manager 98'in Playstation versiyonu da var mı?

6 - Playstation'da Dark Omen (para Cheat'i olursa daha makbule geçer) ve Die Hard Trilogy'nin Cheat'lerini, cheat bölümünde yayınlarsanız sevinirim.

7 - Broken Sword 1'in açıklandığı Internet adresini verir misiniz?

8 - Bana şöyle Resident Evil 2 gibi ağız tadıyla oynayabileceğim bir action-adventure önerebilir misin? (Playstation'da ve Men In Black hariç)

9 - Roxette adında bir Rock grubu hakkında bilgin var mı? Bende onların Roxette-Tourism kaseti var, ama çok eski. Son yıllarda kaset çıkardılar mı?

10 - Kültür köşeniz çok harika. Özellikle müzik köşesinde Rock albümlerine yer vermeniz mükemmel. Sizi tebrik ederim.

11 - Son olarakta şu Nilay arkadaşımıza teesüflerimi iletiyorum. Bizim gibi çok büyük bir Playstation kitlesine ağza alınmayacak şeyler demesi çok ayıp. Playstation sahipleri sizde sesime kulak verin. Nilay'a tepkilerinizi Level'a bildirin. Hadı arkadaşlar göreyim sizi.

Sorularım ve söylemek istediklerim bu kadar. Hep böyle kalmanız dileğiyle. Yok yok daha da gelişmeniz dileğiyle. Ne diyorum ben ya!

Fuat "Rocker" Konuk



LEVEL

1 - Maalesef, Dead Unity hakkında yeni bir haber yok.

2 - Resident Evil 3 - Code Veronica, gelecek yıl içinde çıkacak. Ama Playstation sahiplerini üzecek bir haber, oyun şu anda sadece Dreamcast için hazırlanıyor. Eğer planlar değişir de Sony veya Sega versiyonları da hazırlanacak olursa, haberini vericez.

3 - Valla şimdi sana Türkiye'deki ekonomik saçmalıklardan oluşan bir nutuk çekmek istemiyorum, zaten sen de iyi biliyorsun. Sürekli artan kağıt, matbaa, emek vs. gibi derginin çıkması için gereken bir sürü zımbırtının fiyatı her ay artıyor. Biz de zammı olabildiğince geciktirip, artık maliyeti karşılayamayacak hale gelince zam yapıyoruz (iyi ki nutuk çekmedim ha...)

4 - Çıkar elbet, yani neden çıkmasın ki. Koskoca adam, sizden utanacak hali yok ya. (NO CHEAT....)

5 - Premier Manager 98'in Playstation versiyonu var ve PC'deki PM98'den çok daha güzel.

6 - Dark Omen'in hilelerini geçen sayıda verdik. Die Hard Trilogy'nin hilelerini ise bilemicem.

7 - Tabe. WWW.GAMESDOMAIN.COM/SOLUTION/BROKENSWORD.TXT

8 - Hmm, One desem? O fazla action gelirse bir de Nightmare Creatures'a bakmanda fayda var sanırım.

9 - Evet, sanırım İsveç'li bir gruptu. Uzun zamandır sesleri solukları çıkmıyor, belki de dağılmışlardır.

10 - Kültür köşesini kaldırmaktan şimdilik vazgeçtik. Hele Anket sonuçları bir gelsin, ondan sonra düşüneceğiz. Kültür köşesinin kaldırılmasını isteyenlere de buradan bir iki şey söylemek istiyorum. Tamam, derdinizi anlıyoruz. Tamamen oyunla dolu bir dergi görmek istiyorsunuz, ama bir de şöyle düşünün. Kültür köşesini kaldırırsak açılacak yere hangi oyunlar yazılacak ? Zaten piyasaya çıkan en iyi oyunları açıklıyoruz, diğerlerini de KISA KISA'da anlatıyoruz. Yani, fazladan açılacak iki sayfada anlatılacak oyunlar büyük ihtimalle kıytırık, gereksiz olacaktır. O iki sayfayı kaldırmamızı söyleyen arkadaşlar, lütfen bundan sonra kültür sayfasının kalkması halinde yerinde ne gibi köşeler-yazılar olmasını istediğinizi de yazın. Öyle kuru kuru "kaldırın o köşeyi yoksa kötü olur" tehditleri sökmez bize. Burası Level Türkiye, yok öööle...

11 - Bence aşırı tepki göstermeyin. Hiç kimse fikrini söyledi diye aşağılanmayı haketmez. Her ne kadar kaba bir dille söylenmiş olsa da...

Selam Level Ailesi,

Sizleri başarılarınızdan dolayı kutlayarak eleştiri, fikir ve sorularıma geçiyorum (Müsaade buyurursanız).

Öncelikle eleştirilerim;

E1 - Önce 3 sayfalık kültür köşesini 1 sayfaya sıkıştırın.

E2 - İnceleme sayfalarına koyduğunuz resimleri gerçekten beğenmiyorum (bazılarını). Yani oyunu okura daha iyi tanıtabilecek resimler koysanız (bkz. X-Com Interceptorn).

E3 - İçindekiler bölümünde resim koymayın. Zaten inceleme bölümünde görüyoruz.

Fikirlerim;

OX - Hee unutmadan derginizin yapısı çok hoşuma gidiyor (şöyle ki: öyle zottirik zımbalı dergiler gibi değil. Ne onlar öyle bi tutuyosun sayfa elinde kalıyor.)

F1 - İnceleme yaptığınız oyunların tuş kombinasyonlarını verseniz fena olmaz.

F2 - Cheat hattının saatini uzatsanız iyi olur.

F3 - Her ay 2-3 tane sözcük açıklasanız fena olmaz. Mesela ben RTS ne demek bilmiyordum. Bunun gibi birçoğu. Bana diyeceksin ki git bilgisayar kullanmayı öğreten kitaplardan al. Hayır. Ben sadece açıklamalar istiyorum. Genellikle oyunlarda kullanılan terimler (Ethernet ne demek? PSX ne demek?).

F4 - Her ay okurlarınıza sorular sorup (mesela 10 soru) cevabını doğru olarak gönderene bir hediye gönderseniz veya 6 aylık abonelik verseniz. Yine de siz bilirsiniz yani vermezseniz de olur. Ama yine de soruları sorun. Bilgimizi ölçeriz hiç değilse.

F5 - Posterleri lütfen, lütfen, lütfen tek taraflı verin.

F6 - Oyunlar sırasında TOP-?? sıralaması yapın.

F7 - Level CD'sinde verdiğiniz oyunların resimlerini Level CD sayfasına koymayın. Böylece Level CD sayfa sayısını 1'e indirirsiniz.

Sorularım;

1 - Emergency oyununun açıklamasını verir misiniz?

2 - En hesaplı ve en iyi 3Dfx kartı hangisi?

3 - Size gelen mektupların hepsini okuyor musunuz? Ben 5-10 tane fotokopisini çektirip gönderiyorum da. Size ulaşmama riski azalsın diye.

Tolga Teoman

LEVEL

Selamlar Tolga,

Değerli fikir ve eleştirilerin için sağol, zaten senin de gördüğün gibi bu ay bazılarını kullanıma soktuk bile. İçindekiler sayfası 1 sayfaya düştü. Kültür iki sayfa oldu. İnceleme sayfalarının yapısı, daha okunaklı olması için değişti. Derginin yapısındaki bu ufak değişiklikler bakalım sizden nasıl tepki alacak? Özellikle yeni sayfa düzeni hakkındaki düşüncelerinizi yazmayı ihmal etmeyin. Bilmediğin kelimelerin anlamlarına gelince :

RTS (Real Time Strateji) : Command & Conquer ve Dune 2 ile piyasaya giren yeni bir strateji oyunları türü. Turn bazlı (Turn Based) stratejilerin aksine, siz ve rakipleriniz hareketlerini sırayla yapmıyor, herşey aynı anda gelişiyor. Turn-bazlı stratejilerde her birimin belli bir hareket puanı vardır. Yaptığınız her hareket (yürümek, ateş etmek, yere yatmak vs) bu puandan götürür. Bütün birimlerinizin puanları bitince sıra bilgisayara geçer ve o da adamlarını oynatır vs. Yani satranç mantığıyla oynanıyor diyebiliriz. RTS'lerde ise üretim, saldırı, savunma hepsi aynı anda oluyor ve

sıranın size gelmesini beklemek gibi bir zorunluluğunuz yok.

ETHERNET Kartı : Birden fazla bilgisayarı birbirine bağlamak için kullanılan bir kart. Birbirine bağlayacağınız bütün bilgisayarlara bu karttan takıyorsunuz. Daha sonra bir ana bilgisayar seçip diğerlerini buna kablolar aracılığıyla bağlıyorsunuz. Sonra da oturup Starcraft oynuyorsunuz.

PSX : Açık değil mi ? Playstation işte...

Sorularının cevaplarına gelelim.

1 - Emergency, güzel bir fikrin berbat hale nasıl getirilebileceğine iyi bir örnek. Bu ay tam açıklamasını verecektik ama oyunun oynanışındaki acayiplikler ve hatalar sinirimizi o kadar bozdu ki, Kısa Kısa'da misafir etmeye karar verdik.

2 - Tabii ki Monster. Orchid'e de bir bakabilirsin ama yine de Monster'dan şaşma derim.

3 - Evet, hepsini okuyorum. Şüphesi olan varsa geçen ayki okunan-ama-yayınlanmayan mektupları listesine baksın.

Tüm Level Çalışanlarına Selamlar,

Adım Bahtiyar, Göbekadım Zeki. Hey gidi günler hey. Zaman ne kadar çabuk geçiyor yav. Sankim dün gibi hatırlıyorum. Vallahi Level, Level, Level... çıktı çıkacak herkes merakla bekliyor. Herkesin beklediğinden emin değilim ama ben dört gözle bekliyordum. Ve Level'a kavuştum. İçimden bir ses bu dergi ilerde hep zirvede olacak demişti. Şimdi öyle.. Şu içimdeki ses Sayısal Loto sonuçlarını da söylese hiç mi hiç fena olmaz. Neyse Level'e dönelim. Her birisini yazmak gerekirse, bu dergide ilgimi çeken, ne Demo CD'leri, ne beleş oyunları, ne sayfa düzeni ve imla hataları, ne de ayın filmi, albümü vs. hiç biri benim ilgimi çekmiyor. Benim ilgimi çeken Level'daki oyun tanıtımları. Evet ben gülmeyi çok seven, çabuk sıkılan, matrak bir gencim. Level yazarlarında aradığımı fazlasıyla buldum. Çünkü adamlar işi biliyor. Oyunları esprili, örnekli, özenle ve anlaşılır dille açıklayıp, yazıyorlar. Oyun çok kötü bile olsa ufak tefek de olsa iyi yerlerini bulup bize sunuyorlar. Ben şu zamana kadar hiç kafama göre gidip oyun almış değilimdir. Level okuyorum, alıyorum. Çekmecelerim oyun CD'leriyle doldu. Geçen sayılardan birinde (ha unutmadan hiçbir sayınızı kaçırmadım. Elimde müthiş bir Level oyunları ansiklopedisi oluştu. Taa 97-1'den, 98-9'a kadar, çok mutluyum). Perfect Weapon diye bir oyunun tanıtımını okuyordum. Arkadaşımda dalga geçti, o oyunun nesini okuyorsun diye. Tabi ben okurken kahkahalar atıyorum. Bu sefer o da elimden alıp okudu. Artık arkadaşım da bir Level bağımlısı olmuştu. Çok komikti. İşte bu.

Bu arada beni bu son aylarda sinirlendiren birkaç neden var. Bazı okuyucularınız. Yağcılıktan bahsediyorlar. Acaba istek üzerine şu yağcılığı bana biraz açıklasalar çok memnun olacağım. Yahu insan tırsıyor, dalga geçerler diye, içinden geldiği gibi de yazamıyor. Ne biçim düzen yav. Böyle ukalaları yayınlamayın abi. Ne diye yazalım yani. Level kötü, pis kaka mı yazalım. Level hoşuma gidiyor, güzel, başarılar dediğimizde yağcılık oluyor. Yapmayın Allah aşkına ya... Bu mektup biraz değil çok uzun olacak herhalde (yayınlasanız da, yayınlamazsanız da önemli değil. Bu mektubu sız Level çalışanlarının okuması önemli. Yalnız karşılık olarak. Bu mektubu okuduğunuza dair bir not veya kısa bir satırlık cevap istiyorum o kadar. Şimdiden teşekkürler.) Bazıları da çok laubali oluyor canım. Ne bu yaa... Suyunu çıkarıyorlar ama. Ayıp oluyor yani. bacak kadar çocuk almış kalemi aklına geleni yazıyo da, yazıyo. Karşısındaki sanki çok samimi olduğu sınıf arkadaşı. Ulan adamda biraz saygı olur be. Ama o da haklı adam değil ki çocuk. Neyse, olmuyor. Ayıp oluyor. Bunların hepsi sizin yüzünüzden sayın Level çalışanları, çok yüz veriyorsunuz çoluk çocuğa, olacağı bu. Hep ver babam ver. Boyuna veriyorsunuz. Olmuyor. Ayıp oluyor. Şımartıyorsunuz bu gençleri. Bende bir gencim.

Son zamanlarda şu Pınar Alsaç kardeşimize takılan çok. Aslında kız kendi çapında haklı. Ama daha doğrusu bu kız, elinin hamuruyla erkek işine karışmasın. Ha... illa da bilgisayarla uğraşmak, eğlenmek istiyorsa. Hiç oyun oynamasın, Paintte güzel, hoş doğa ve hayvan resimleri yapsın. Sen ne anlarsın Quake'den, Tomb Raider'dan, git bir yetiyi okşayıp sevmeye kalk bakayım. Eminim oda seni sevgiyle kucaklayacaktır. Dişlerini saymayı unutma ha... Neyse laf lafı açıyor. Şimdilik bu kadar yazıyorum. Az önce belirttiğim gibi mutlaka okuyun.

Hoşça kalın. Kendinize iyi bakın. Hani sadık okuyucu derler ya, ben onlardanım. UC. UC. (kızıldereli selamı).

Bahtiyar Ocak/İstanbul

LEVEL

Sayende bana yazacak yer kalmadı Bahtiyarcım. Ama güzel bir mektuptu, aferim, muhabbete devam. Neyse, bari kalan iki satırda veda edeyim. Evet arkadaşlar. Bundan sonraki ayda ne olur bilinmez, yine siz bu satırları okurken biz harıl harıl çalışıyor olacağız. Ve şu anda, bu ayki posta kutusunun son satırlarını yazarken ben 39 derece ateşle, evdeki bilgisayarımın başında oturuyorum (günlerden Pazartesi). Sağolsun, sevgili Phantom'un 11. Kaplandan kaptığı grip bütün dergiyi yataklara düşürdü, hatta Chip editörlerini bile etkisi altına aldı. Umarım yarına daha iyi olurum. Şimdi kendime çorba hazırlamaya gidiyorum. Hadin, hepiniz hoşçakalın ve nezleli arkadaşlarınızı sakın ola öpmeyin. Doğum günleri bile olsa...

Posta Kutusuna ulaşmak için:

E - Mail adresi	:	sakkol@level.com.tr
Posta Adresi	:	Peker Sok. , No : 26, Kat: 3 Levent - İstanbul (80620)
Faks Numarası	:	(0212) 269 5021